

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

LOKASI:

SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta

14 Juli – 17 September 2014



Oleh:

**Uka Nurrahman**

**115405249002**

**PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2014**

## LEMBAR PENGESAHAN

Pengesahan laporan Praktik Pengalaman Lapangan di SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

**Nama : Uka Nurrahman**  
**NIM : 11505249002**  
**Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan**  
**Jurusan : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan**  
**Fakultas : Teknik (FT)**

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA dari tanggal 14 Juli – 17 September 2014. Adapun hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini. Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Yogyakarta, September 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Guru Pembimbing

  
Drs. Agus Santoso, M.Pd

  
Drs. Mardiana, M.Eng

NIP. 19640822 198812 1 001

NIP. 19630315 198903 1 024

Menyetujui,

Kepala Sekolah

Koordinator PPL

SMK Negeri 2 Yogyakarta

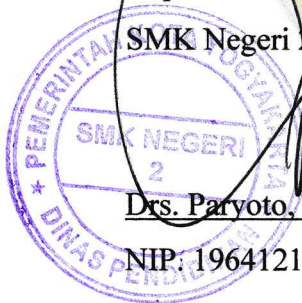
SMK Negeri 2 Yogyakarta

  
Drs. Paryoto, MT., M.Pd

  
Drs. M. Kharis

NIP. 19641214 199003 1 007

NIP. 19640803 198803 1 012



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang diselenggarakan dari tanggal 14 Juli - 17 September 2014 dengan lancar sesuai dengan program yang telah direncanakan. Penyusunan laporan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang serangkaian kegiatan PPL yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 2 Yogyakarta.

PPL merupakan salah satu mata kuliah yang bersifat praktik, aplikatif dan terpadu dari seluruh pengalaman belajar yang telah dialami oleh mahasiswa. Oleh karena itu PPL diharapkan dapat memberikan :

- a. Pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah atau lembaga dalam rangka melatih dan mengembangkan potensi keguruan atau kependidikan.
- b. Kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan di lingkungan sekolah atau lembaga, baik terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan manajerial kelembagaan.
- c. Peningkatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai kedalam kehidupan nyata di sekolah atau lembaga pendidikan.
- d. Peningkatan hubungan kemitraan antara Universitas Negeri Yogyakarta dengan pemerintah daerah, sekolah, dan lembaga pendidikan terkait.

Selama pelaksanaan kegiatan PPL hingga penyusunan laporan ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. H. Rochmat Wahab selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Tim LPPMP PPL yang telah memberikan ijin dan bekal untuk dapat melaksanakan PPL.
3. Bapak Drs. Agus Santoso, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan-masukan demi kelancaran program pelaksanaan PPL
4. Bapak Ibu dosen Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan yang telah memberikan masukan dalam pelaksanaan PPL.
5. Bapak Dr. Paryoto, MT., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan bimbingan kepada penulis untuk dapat melaksanakan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta
6. Bapak Drs. M. Kharis selaku koordinator KKN-PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan PPL.

7. Bapak Drs. Mardiana, M.Eng selaku guru pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama pelaksanaan praktik mengajar.
8. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu salam sayang selalu atas do'a dan keridhoannya yang selalu menguatkan, mendukung dalam setiap aktivitas selama menjalankan PPL.
9. Rekan-rekan kelompok PPL SMK Negeri 2 Yogyakarta dari berbagai jurusan, atas kerjasama dalam menyelesaikan program PPL.
10. Siswa-siswi SMK Negeri 2 Yogyakarta khususnya kelas X dan XI TGB yang telah memberikan keceriaan, dukungan, dan semangat selama melaksanakan kegiatan praktek mengajar. Tawa canda yang selalu dirindukan.
11. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program PPL individu.

Dengan sepuh hati penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun penulis harapkan demi sempurnanya laporan ini agar dapat memberikan sumbangsih dan bahan pemikiran bagi kita semua.

Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi kita untuk memperkaya ilmu dan wawasan di masa sekarang dan yang akan datang.

Yogyakarta, September 2014

Penyusun,

Uka Nurrahman



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program Kegiatan KKN-PPL.....	8
<b>BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL .....</b>	<b>11</b>
A. Persiapan Kegiatan PPL.....	11
1. Tujuan Kegiatan PPL .....	11
2. Persiapan Kegiatan PPL.....	11
a. Pengajaran Mikro .....	11
b. Pembekalan PPL .....	12
c. Observasi Pembelajaran di Kelas.....	12
d. Pembuatan Persiapan Mengajar .....	13
e. Bimbingan dengan Guru .....	14
B. Pelaksanaan PPL .....	15
1. Praktik Mengajar .....	15
2. Proses Pembelajaran.....	17
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi Kegiatan PPL.....	21
1. Perhitungan Jam Mengajar.....	21
2. Hambatan .....	22
3. Penanggulangan Hambatan .....	22
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>24</b>
A. Kesimpulan .....	24
B. Saran.....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>26</b>

## ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah wajib lulus yang diadakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta. Mata kuliah PPL mempunyai kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Mata kuliah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman belajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggungjawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Praktik Pengalaman Lapangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. Selama pelaksanaan PPL ini mahasiswa juga diharapkan dapat melatih kemampuannya dalam hal administrasi yang ada di lembaga sekolah, kegiatan siswa dan guru serta ikut dalam perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan lembaga sekolah yang bersangkutan. Sebelum kegiatan PPL berlangsung mahasiswa melaksanakan kegiatan praPPL yaitu melakukan observasi sehingga dapat memperoleh gambaran tentang aktifitas dan keadaan fisik sekolah.

Dalam pelaksanaan PPL ini praktikan mengajar selama 24 jam dalam seminggu sebanyak 6 kelas. Dengan jumlah siswa sebanyak 189 orang siswa. Praktikan mengajar 3 kelas X TGB pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan total 6 jam pelajaran per minggu dan 3 kelas XI TGB pada mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak dengan total 18 jam pelajaran per minggu.

Secara keseluruhan, program-program kegiatan PPL yang telah direncanakan berjalan dengan baik, akan tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat hambatan-hambatan yang timbul namun masih dapat untuk diatasi. Hambatan tersebut misalnya, terdapat beberapa siswa yang masih sulit untuk dikendalikan, banyak siswa yang mengeluh dengan kurikulum 2013 dimana waktu pelajaran di sekolah diperpanjang, kurang siapnya siswa dalam menerima pelajaran di sekolah sehingga banyak siswa yang kurang aktif. Namun dalam hal ini pratikan selalu berusaha untuk mengatasi hambatan tersebut agar pembelajaran tetap berlangsung dengan baik. Setiap proses dan hal-hal lainnya yang dilalui selama kegiatan PPL ini menjadi pengetahuan dan pembelajaran bagi mahasiswa untuk menerapkan dan mengimplementasikan keilmuan maupun pengalaman di dunia kerja, khususnya di bidang kependidikan.

Kata kunci: PPL, pendidikan, SMK Negeri 2 Yogyakarta, Kurikulum 2013

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

SMK N 2 Yogyakarta memiliki lokasi di Jalan A.M.Sangaji No. 47 Jetis, Kota Yogyakarta. Di wilayah Jetis terdapat beberapa institusi pendidikan atau sekolah-sekolah yang didirikan antara lain yaitu SMK Negeri 3 Yogyakarta, SMA Negeri 11 Yogyakarta, SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, SMP Negeri 6 Yogyakarta, SD Jetis 1 dan 2 Yogyakarta, serta sekolah yang didirikan oleh Taman Siswa. Letak SMK Negeri 2 menyatu dengan SMK Negeri 3 Yogyakarta namun dipisahkan oleh satu sekat berupa pintu yang ada diantara kedua sekolah tersebut. Jika dilihat dari luar sekolah, SMK Negeri 2 terletak pada sebelah timur sedangkan SMK Negeri 3 terletak pada sebelah barat dengan bangunan mengarah ke selatan. Selain itu, SMK Negeri 2 Yogyakarta selalu mengembangkan baik secara sarana dan prasarana sekolah agar terwujud kegiatan belajar dan mengajar sesuai dengan standar internasional yang dua tahun kemarin di dapatkan oleh SMK Negeri 2 Yogyakarta sehingga mampu bersaing dengan SMK yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta maupun nasional.

Visi SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah siap mengantarkan lulusan untuk mendapatkan atau menciptakan lapangan kerja. Sementara itu misi yang menyertainya adalah siswa dapat memasuki dunia kerja dengan sikap profesional, mampu berkompetensi dan memilih karir untuk mengembangkan diri, menjadi warga negara yang produktif, normatif, adaptif dan kreatif, menjadi tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha/ dunia industri di masa sekarang maupun yang akan datang, serta mampu mengikuti perkembangan IPTEK dan IMTAQ dalam era globalisasi.

Pelaksanaan PPL berfungsi sebagai penyiapan guna menghasilkan tenaga pendidik yang mempunyai kompetensi yang sesuai harapan sekolah dan lembaga kependidikan yang menghasilkannya. PPL ini dirancang sebagai latihan berkomunikasi, bersosialisasi, mental, kerjasama dan yang paling utama adalah latihan sebagai tenaga pendidik di masa depan.

Analisis situasi dibutuhkan untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik yang terjadi di SMK Negeri 2 Yogyakarta sebelum melaksanakan kegiatan KKN-PPL. Tujuan analisis situasi ini adalah menggali potensi dan kendala yang ada secara obyektif dan real sebagai bahan acuan untuk merumuskan program kegiatan. Untuk itu kami melakukan observasi sebelum pelaksanaan KKN-PPL. Adapun hasil yang kami peroleh dari kegiatan observasi kami adalah sebagai berikut:

## 1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 2 Yogyakarta ini memiliki luas tanah 37.905 m<sup>2</sup>. Tanah tersebut merupakan tanah kasultanan yang bersifat permanen. Bangunan yang didirikan di tanah tersebut seluas 10.912,75 m<sup>2</sup> yang terdiri dari :

- a. Ruang teori sebanyak 30 ruangan dengan luas 1818,70 m<sup>2</sup>
- b. Ruang gambar sebanyak 11 ruangan dengan luas 1373 m<sup>2</sup>
- c. Ruang laboratorium sebanyak 5 ruangan dengan luas 576 m<sup>2</sup>
- d. Ruang praktik bengkel sebanyak 18 ruangan dengan luas 1.487 m<sup>2</sup>
- e. Ruang kepala sekolah dengan luas 140 m<sup>2</sup>
- f. Ruang kantor sebanyak 6 ruangan dengan luas 298 m<sup>2</sup>
- g. Ruang BP dengan luas 84 m<sup>2</sup>
- h. Ruang Perpustakaan 2 ruangan dengan luas 212 m<sup>2</sup>
- i. Ruang guru dengan luas 102 m<sup>2</sup>
- j. Ruang UKS dengan luas 102 m<sup>2</sup>
- k. Ruang ibadah dengan luas 256 m<sup>2</sup>
- l. Ruang OSIS 2 ruangan dengan luas 76 m<sup>2</sup>
- m. Ruang Koperasi sebanyak 2 ruangan dengan luas 48 m<sup>2</sup>
- n. Ruang kantin dengan luas 27 m<sup>2</sup>
- o. Kamar mandi/WC sebanyak 10 dengan luas 240 m<sup>2</sup>
- p. Gudang dengan luas 399 m<sup>2</sup>
- q. Ruang pertemuan/aula dengan luas 454,50 m<sup>2</sup>
- r. Lapangan olahraga dengan luas 13.851,25 m<sup>2</sup>
- s. Kebun sekolah dengan luas 2.229 m<sup>2</sup>
- t. Tempat sepeda sebanyak 2 dengan luas 1575 m<sup>2</sup>
- u. Halaman sekolah dengan luas 1972 m<sup>2</sup>

## 2. Kondisi Non Fisik Sekolah

### a. Kondisi Umum SMK Negeri 2 Yogyakarta

Secara umum kondisi SMK Negeri 2 Yogyakarta yaitu lokasi sekolah cukup strategis dan kondusif sebagai tempat belajar. Jalan menuju ke sekolah cukup ramai dikarenakan SMK Negeri 2 Yogyakarta berada pada kawasan perkantoran dan sekolah-sekolah tetapi juga cukup kondusif sebagai tempat belajar. Fasilitas penunjang cukup lengkap. Adanya perawatan yang saat ini semakin baik menjadikan KBM dapat berjalan lancar sehingga siswa merasa nyaman untuk mengikuti program KBM di sekolah.

### b. Kondisi Kedisiplinan di SMK Negeri 2 Yogyakarta

Hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Negeri 2 Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Masuk sekolah/ jam efektif dimulai pukul 06.45 WIB. Dan tiap jurusan menyelenggarakan KBM dengan sistem blok maka terdapat penyesuaian terhadap jam masuk dan jam pulang sekolah.
- 2) Kedisiplinan siswa masih perlu ditingkatkan, ada sebagian kecil siswa yang masih terlambat masuk sekolah dan tidak rapi dalam berpenampilan sebagai siswa yang tertib.
- 3) Personalia Sekolah  
Kepala sekolah dibantu oleh beberapa wakil kepala sekolah per bidang yang dibawahinya. Staf TU, Kepala Koordinator Program, Kepala Bursa Tenaga Kerja dan Praktik Kerja Industri. Di masing-masing jurusan dipimpin oleh satu kepala jurusan. Dari hasil observasi yang kami lakukan, karyawan sekolah dan staf TU di SMK Negeri 2 Yogyakarta secara umum *skillnya* sudah baik.
- 4) Lingkungan  
Sekolah berada di kawasan perkantoran dan sekolah-sekolah. Lingkungan sekolah cukup bersih dan aman.
- 5) Fasilitas Olah Raga  
Kelebihan sekolah ini juga memiliki lapangan dan alat olahraga seperti lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan *badminton* (di dalam auditorium) dan lapangan *volly*.
- 6) Kegiatan kesiswaan  
Program kesiswaan di SMK Negeri 2 Yogyakarta cukup baik. Masing-masing organisasi telah memiliki ruang tersendiri antara lain: OSIS, Pramuka, pecinta alam, pleton inti, KSR dan kegiatan Kerohanian.

### 3. Potensi Siswa

Sesuai dengan tujuan dari SMK Negeri 2 Yogyakarta yaitu menghasilkan tenaga kerja yang handal dan profesional, siap kerja dengan memiliki keterampilan dan kemampuan intelektual yang tinggi, sehingga mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi yang ada.

Jumlah siswa keseluruhan  $\pm 2062$  siswa. Jumlah guru di SMK Negeri 2 Yogyakarta ada  $\pm 193$  guru dan masing-masing guru mengampu sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya. Guru yang mengampu mata diklat rata-rata berlatar pendidikan S1 (sarjana), sedangkan untuk karyawan rata-rata lulusan SMA. Jumlah karyawan  $\pm 74$  karyawan. Guru dan karyawan rata-rata mempunyai diklat komputer temporer dan bahasa Inggris.

Adanya pelatihan dan penyuluhan bagi siswa dan guru merupakan salah satu cara untuk menambah cakrawala pengetahuan dan mendukung penggalan potensi, serta mendorong munculnya kreativitas dari siswa maupun guru SMK Negeri 2 Yogyakarta.

SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki empat bidang keahlian dengan sembilan program keahlian dalam tiap tingkatan kelas.

- a. Bidang Paket Keahlian Teknologi Komputer Jaringan, dengan Program Paket Keahlian Teknik Multimedia dan Teknik Komputer Jaringan
- b. Bidang Paket Keahlian Teknik Mesin, dengan Program Paket Keahlian Teknik Pemesinan dan Teknik Kendaraan Ringan.
- c. Bidang Paket Keahlian Teknik Bangunan, dengan Program Paket Keahlian Teknik Gambar Bangunan, Teknik Konstruksi Batu dan Beton dan Teknik Survei dan Pemetaan (Geomatika).
- d. Bidang Paket Keahlian Teknik Elektro, dengan Program Paket Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik dan Teknik Audio Video.

#### **4. Potensi Guru, dan Karyawan SMK Negeri 2 Yogyakarta**

Sesuai dengan tujuan dari sekolah menengah kejuruan yaitu menghasilkan tenaga kerja yang handal dan profesional, siap kerja dengan memiliki keterampilan dan kemampuan intelektual, sehingga mampu bersaing dengan perkembangan teknologi yang adamasing-masing guru mengampu sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya. Rata-rata untuk guru yang mengampu mata diklat berlatar belakang pendidikan Sarjana (S1) begitu juga untuk karyawan yang membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu ada beberapa guru yang menempuh pendidikan S2, dan banyak guru senior di bidangnya.

Selain peningkatan fasilitas peralatan dan gedung, yang tidak kalah pentingnya adalah peningkatan SDM, baik guru maupun karyawan. Peningkatan SDM dilakukan dengan upaya-upaya berikut.

- a. Mengirim guru maupun karyawan pada pelatihan-pelatihan di P4TK, Dinas Pendidikan maupun lembaga Pelatihan lainnya guna meningkatkan kompetensi.
- b. Mengirim staf kepala sekolah dalam pelatihan manajemen untuk meningkatkan kualitas pengelolaan sekolah.
- c. Mengirim staf kepala sekolah dan guru dalam pelatihan bahasa Inggris
- d. Mengadakan pelatihan-pelatihan bahasa Inggris, ketrampilan komputer maupun kompetensi kejuruan untuk guru dan karyawan.
- e. Mengirim guru di perusahaan-perusahaan untuk melaksanakan *On the Job Training* (OJT).
- f. Mengirim guru maupun karyawan pada seminar, loka karya, studi banding dan kunjungan industri guna menambah wawasan serta meningkatkan kinerja.
- g. Memberi kesempatan kepada guru maupun karyawan yang ingin meningkatkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.



## 5. Fasilitas KBM dan Media

Sarana pembelajaran digunakan di SMK Negeri 2 Yogyakarta cukup mendukung bagi tercapainya proses belajar mengajar, karena ruang teori dan praktik terpisah serta ada ruang teori di dalam bengkel (untuk teori pelajaran praktik). Sarana yang ada di SMK Negeri 2 Yogyakarta meliputi :

a. Media pembelajaran yang ada

*White board, Black board*, kapur, *OHP, LCD*, modul, komputer, job sheet dan alat-alat peraga lainnya.

b. Laboratorium / bengkel

Hampir setiap program keahlian di SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki laboratorium dan bengkel. Praktik untuk jurusan Gambar Bangunan dilaksanakan di Laboratorium komputer gambar bangunan. Sedangkan pada jurusan yang berbeda terdapat bengkelnya masing-masing. Di SMK Negeri 2 Yogyakarta mempunyai Laboratorium Jurusan, Laboratorium Bahasa, Laboratorium Komputer, Laboratorium SAS (perpustakaan dan akses data), Laboratorium Fisika dan Kimia.

c. Lapangan olahraga dan Auditorium.

d. Ruang bimbingan dan konseling

Bimbingan konseling yang ditujukan kepada siswa yang mempunyai masalah dengan kegiatan belajarnya.

e. Perpustakaan

Di dalam perpustakaan lama terdapat 2 ruangan:

- 1) Ruangan pertama, terdapat buku paket.
- 2) Ruangan kedua, terdapat buku umum, koran, dan majalah. Koleksi buku-buku yang dimiliki antara lain ensiklopedia, kamus, fiksi, bahasa, sosial, teknik, ilmu sosial, filsafat, teknik keterampilan, dan karya umum.

Di perpustakaan juga terdapat poster-poster motivasi membaca, lemari katalog, penitipan tas, meja dan kursi untuk membaca, satu set peralatan komputer, TV, satu set meja petugas perpustakaan, dan data statistik kegiatan perpustakaan SMK Negeri 2 Yogyakarta.

Ruangan perpustakaan lama telah dialihfungsikan menjadi ruang kelas. Saat ini ruang perpustakaan dipindahkan di gedung baru dan berada di lantai 2.

f. Kelas teori dan gambar.

Sesuai dengan tuntutan yang harus dipenuhi oleh Sekolah Bertaraf Internasional agar tamatan memiliki daya saing tingkat nasional maupun internasional, maka fasilitas pembelajaran dikembangkan secara bertahap untuk implementasi pembelajaran berbasis *Information and Communication*

*Technology* (ICT). Di bawah ini merupakan langkah-langkah yang telah dilakukan.

- a. Menyediakan fasilitas hotspot di beberapa tempat sehingga guru dan siswa dapat mengakses internet secara gratis.
- b. Melengkapi ruang kelas dengan PC, Viewer dan Wall Screen guna pembelajaran menggunakan perangkat berbasis ICT.
- c. Menyediakan ruang *Self Access Study* (SAS) yang merupakan *digital library* (perpustakaan digital), guna pembelajaran mandiri menggunakan internet. Materi pembelajaran yang telah dibuat guru disimpan pada server dan dapat diakses oleh pengguna *digital library*. Materi pelajaran disajikan dalam bahasa Indonesia dan sebagian menggunakan bahasa Inggris.
- d. Menambah jam pelajaran Matematika, bahasa Inggris, dan Fisika guna menambah bekal pengetahuan bila ingin meneruskan kuliah serta untuk bersaing di tingkat internasional.
- e. Mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris, Físika dan Kimia dengan Laboratorium Bahasa dan Laboratorium IPA.
- f. Materi pelajaran diberikan oleh guru yang berkualitas dengan jenjang pendidikan S3 (1 orang), S2 (17 orang), S1 (189 orang), D3/Sarjana Muda (2 orang), dan STM (6 orang).
- g. Memberikan pelajaran dengan model *teaching factory*, yaitu siswa dibimbing langsung untuk menghasilkan barang-barang standar pabrik untuk dijual di pasar umum.
- h. Memberikan kegiatan pengembangan diri berupa ketrampilan ekstrakurikuler dan kegiatan keagamaan dengan fasilitas yang memadai.
- i. Selalu dilakukan pembenahan peralatan praktik dan laboratorium sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan ilmu dan teknologi.
- j. Menerapkan Sistem Administrasi Manajemen Sekolah (SAMS) berbasis IT sehingga pelayanan lebih cepat dan akurat.

## 6. Kegiatan Akademis

SMK Negeri 2 Yogyakarta ini memiliki fasilitas ruang kelas dan ruang bengkel yang memadai dengan kegiatan belajar meliputi ; kegiatan belajar mengajar kurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan kurikuler yang merupakan kegiatan pendidikan dan pembinaan di sekolah sesuai dengan kurikulum masing-masing jurusan sedangkan kegiatan ekstrakurikuler diantaranya meliputi; keagamaan, kepemimpinan, kepanduan/ pramuka, sepak bola, bulu tangkis, bola basket, bola voly, pencinta alam. Semua kegiatan ekstrakurikuler tersebut masih memerlukan pembinaan dalam skil manajemen

organisasi dan pengelolaan organisasinya. Ekstrakurikuler siswa juga menggunakan bahasa Jepang dan bahasa Inggris. SMK Negeri 2 Yogyakarta mempunyai pelatihan untuk siswa kelas XII antara lain cara menghadapi test wawancara dan tes-tes tertulis.

## 7. Kegiatan Kesiswaan

Selain materi yang berhubungan dengan kompetensi yang harus diberikan kepada siswa, siswa juga dibekali ketrampilan pengembangan diri yang diharapkan bermanfaat bagi masa depannya, melalui kegiatan Ekstra Kurikuler (EKSKUL). Semua kegiatan itu dimaksudkan agar siswa mampu meningkatkan potensi dan bakat intelektualnya. Di bawah ini disebutkan kegiatan-kegiatan OSIS tersebut:

- a. Umum:
  - 1) Peringatan Hari Besar Nasional dan Keagamaan
  - 2) Pengabdian Masyarakat / Bakti Sosial
  - 3) Bela Negara, PKS, PMR, Pramuka
- b. Olah Raga:
  - 1) Sepak Bola
  - 2) Volley Ball
  - 3) Basket Ball
  - 4) Pecinta Alam,
  - 5) *Wall Climbing*
  - 6) Bela Diri (Karate Sinar Putih)
- c. Seni & Budaya:
  - 1) Karawitan
  - 2) Seni Tari
  - 3) Teater
  - 4) Band
- d. Pengetahuan:
  - 1) Majalah dinding
  - 2) Kuli Tinta (Jurnalistik)
  - 3) Kelompok Ilmiah Remaja (KIR)

Sedangkan pada hari senin setiap 2 minggu sekali seluruh siswa, guru, dan karyawan SMK Negeri 2 Yogyakarta melaksanakan upacara bendera. Hal ini dikarenakan penggunaan lapangan upacara bergantian dengan SMK Negeri 3 Yogyakarta, sehingga upacara tidak bisa dilaksanakan setiap hari senin.

## 8. Administrasi Sekolah

Bagian administrasi dikelola oleh bagian Tata Usaha (TU) yang membawahi berbagai bidang diantaranya: bidang kepegawaian, keuangan, kesiswaan, perpustakaan, perlengkapan, kerumahtanggaan, pengetikan, persuratan.

## **9. Kondisi kedisiplinan**

Hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah masuk sekolah/ jam efektif dimulai pukul 06.45 WIB. Dan tiap jurusan menyelenggarakan KBM dengan sistem blok maka terdapat penyesuaian terhadap jam masuk dan jam pulang sekolah. Kedisiplinan siswa masih perlu ditingkatkan ada sebagian kecil siswa yang masih terlambat masuk sekolah dan tidak rapi dalam berpenampilan sebagai siswa yang tertib.

## **10. Unit Kesehatan Sekolah (UKS)**

Adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung berjalannya UKS antara lain 3 tempat tidur, 1 tanduk kayu, 1 tandu lipat, 1 almari obat-obatan, air minum, alat ukur badan, dan lain-lain. Di dalam UKS juga terdapat mendali / piagam penghargaan dan tropi.

## **11. Tempat Ibadah**

Mushola Al-Kautsar digunakan sebagai tempat ibadah dan tempat KBM pelajaran PAI. Tempatnya berada di dalam lingkungan sekolah. Terdapat Ruang ROHIS di sebelah kanan mushola. Fasilitas di tempat ibadah antara lain Al Quran, mukena, kipas angin, penerangan, peralatan *sound system*, jadwal sholat dan kaligrafi.

## **B. Rumusan Program dan Rencana Kegiatan PPL**

### **1. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)**

Program PPL merupakan bagian dari mata kuliah pendidikan yang berbobot 3 SKS. Mata kuliah ini wajib ditempuh oleh mahasiswa jalur kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas maupun bengkel dengan pengawasan oleh guru pembimbing. Tujuan mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Rancangan kegiatan PPL disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas sebelum penerjutan PPL yang bertujuan untuk mengamati kegiatan guru, siswa di kelas dan lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL mahasiswa siap diterjunkan untuk praktik mengajar, dalam periode bulan Juli sampai September 2014. Di bawah ini akan dijelaskan rencana global terkait kegiatan PPL:

**a. Konsultasi Persiapan Mengajar**

Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai kelas, waktu, materi, silabus dan RPP yang dibutuhkan. Konsultasi ini dilaksanakan ketika observasi.

**b. Menyusun Persiapan Mengajar**

Penyusunan dan pembuatan persiapan mengajar yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Identitas guru, Prota, Prosem, materi dan buku-buku sumber pembelajaran, media pembelajaran, serta alat evaluasi pembelajaran

**c. Konsultasi Pembuatan Perangkat Pengajaran**

Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP, materi, media, buku-buku sumber, dan alat evaluasi pembelajaran yang telah dibuat sebelum pelaksanaan pengajaran di kelas, kegiatan ini dilakukan dengan maksud agar saat pelaksanaan pengajaran dapat berjalan dengan baik.

**d. Melaksanakan praktik mengajar di kelas.**

Kegiatan praktik mengajar dimulai bersamaan dengan tahun ajaran baru 2013/2014. Setiap mahasiswa bertugas untuk mengampu mata pelajaran sesuai dengan jurusan/kompetensi mengajar masing-masing dan mempunyai kewajiban mengajar minimal 8 kali materi. Kegiatan PPL ini dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara mahasiswa PPL bersama guru pembimbingnya sampai kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta berakhir.

Pada umumnya kegiatan mengajar di kelas dilakukan secara terbimbing dan mandiri. Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar masih dibantu oleh guru pembimbing misalkan dalam membuka pelajaran ataupun ketika pelajaran dimulai. Praktik mengajar mandiri yaitu praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan bidang ajar guru pembimbing masing-masing di kelas yang diampu. Namun, sebelum pembelajaran atau saat pembelajaran mahasiswa tetap meminta bimbingan dan arahan kepada guru pembimbing.

**e. Memberikan motivasi pembelajaran di kelas.**

Motivasi pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dilakukan dengan memberikan nasihat-nasihat yang bersifat membangun karakter siswa. Dalam proses pembelajaran juga dilakukan secara serius namun santai, bahkan terkadang juga diselingi dengan sedikit humor atau canda kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk menambah semangat para siswa selain itu juga agar para siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Akan tetapi, dalam memberikan tugas guru cukup tegas, sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakannya.

**f. Evaluasi****1) Evaluasi Mengajar**

Evaluasi mengajar dilaksanakan tiap kali selesai mengajar. Dalam hal ini, mahasiswa praktikan biasa membicarakan tentang materi yang telah dan akan diajarkan pada tiap pertemuan maupun permasalahan yang dihadapi saat praktikan mengajar. Selain itu, guru pembimbing dapat memberikan evaluasi terhadap kekurangan maupun kelebihan dalam praktik mengajar yang telah dilaksanakan. Hasil dari evaluasi tersebut diharapkan mahasiswa dapat melaksanakan tugas sebagai seorang guru lebih baik lagi.

**2) Evaluasi hasil belajar siswa**

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan kompetensi dasar yang telah diajarkan.

**g. Menyusun laporan PPL.**

Laporan ini berfungsi sebagai bahan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program PPL. Dalam kegiatan penyusunan laporan ini, DPL PPL dan guru pembimbing juga dilibatkan sebagai pembimbing pembuatan laporan PPL.



**BAB II**  
**KEGIATAN PPL**  
**PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

**A. PERSIAPAN KEGIATAN PPL**

**1. Tujuan Kegiatan PPL**

- a. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam bidang pembelajaran dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan.
- b. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menghayati dan memahami permasalahan sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran
- c. Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai dalam kehidupan nyata di sekolah.
- d. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berperan sebagai motivator, dan melatih kemampuan menyelesaikan masalah yang ada.
- e. Kegiatan PPL ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengajar secara langsung di depan kelas dan menghadapi siswa yang berbeda baik dari segi sikap maupun cara belajarnya
- f. Meningkatkan hubungan kerjasama yang baik antara UNY dengan sekolah

**2. Persiapan Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan)**

Sebagai persiapan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) baik berupa persiapan fisik maupun mental untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya, maka UNY membuat berbagai program persiapan sebagai bekal bagi para peserta didik dalam melaksanakan PPL. Program-program tersebut juga berperan untuk meningkatkan kompetensi calon tenaga pendidik terutama guru, seperti kompetensi profesionalisme, pedagogik, sosial dan kepribadian. Di bawah ini merupakan persiapan yang dilaksanakan oleh peserta didik praktikan.

**a. Pengajaran Mikro**

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah yang wajib tempuh bagi peserta didik yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah peserta didik yang telah menempuh minimal semester VI dan lulus dalam kuliah *microteaching* dengan nilai minimal B.

Dalam pelaksanaan perkuliahan, peserta didik diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar

dengan peserta yang diajar adalah teman sesama peserta didik atau sekelompok. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik. Kuliah pembelajaran mikro ini dilaksanakan pada semester VI selama satu semester dengan harapan dengan diawali dengan kegiatan ini maka saat pelaksanaan KKN PPL yang sebenarnya di sekolah tidak lagi mengalami kecanggungan atau ketidaksiapan dalam proses belajar mengajar.

b. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilaksanakan pada bulan Juli 2014 bertempat di Ruang Aula Fakultas Teknik UNY dengan materi yang disampaikan antara lain Mekanisme Pelaksanaan PPL di sekolah maupun di lembaga, Profesionalisme Pendidik, dan Tenaga Kependidikan, Dinamika Sekolah, serta Norma dan Etika Pendidik/Tenaga Kependidikan.

c. Observasi Pembelajaran di Kelas

Dalam observasi pembelajaran di kelas diharapkan diperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi di lingkungan sekolah juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL.

1) Hal yang diobservasi

a) Perangkat Pembelajaran

- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013
- Silabus
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

b) Proses Pembelajaran

- Membuka pelajaran
- Penyajian materi
- Metode pembelajaran
- Penggunaan bahasa
- Penggunaan waktu
- Gerak
- Cara memotivasi peserta didik
- Teknik bertanya
- Teknik penguasaan kelas
- Penggunaan media
- Bentuk dan cara evaluasi
- Menutup pelajaran

- c) Perilaku Peserta didik
  - Perilaku peserta didik di dalam kelas
  - Perilaku peserta didik di luar kelas

## 2) Hasil observasi kelas

Berikut adalah beberapa hal penting hasil kegiatan observasi pra PPL yang dilakukan di kelas XI TGB 2 tahun ajaran 2014/2015 yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.

- a) Perangkat pembelajaran sudah disiapkan dengan baik.
- b) Cara guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengutarakan apa yang akan dipelajari atau dibahas pada pertemuan hari ini.
- c) Interaksi guru dengan peserta didik dengan mengajak diskusi dan tanya jawab.
- d) Cara guru memantau kesiapan peserta didik dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah diberikan dahulu.
- e) Media yang digunakan sudah baik seperti penggunaan *Projector*, *White Board* dan *Black Board*.
- f) Cara guru menutup pelajaran dengan mengutarakan apa yang akan dipelajari pada minggu depan dan mengingatkan peralatan apa saja yang digunakan untuk mendukung materi minggu depan.
- g) Perilaku peserta didik berubah-ubah, terkadang tenang dan terkadang memberikan komentar apabila ada kejadian yang mengganggu KBM seperti ketika ada peserta didik yang terlambat masuk dalam kelas.
- h) Gerakan cukup bervariasi dari duduk, berdiri mengelilingi kelas, melakukan bimbingan secara langsung ketika peserta didik sedang mengerjakan praktik dan terkadang menulis di papan tulis.

## 3) Kesimpulan observasi

Berdasarkan observasi di atas didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung sebagai mana mestinya. Suatu kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila persiapan guru dalam mengajar sudah baik. Persiapan guru tersebut tertuang dalam Administrasi Guru.

## d. Pembuatan Persiapan Mengajar

Dari hasil observasi kelas, diwajibkan membuat sebuah buku administrasi guru selama satu tahun. Ada beberapa perangkat yang sudah ada antara lain silabus, kalender pendidikan dan jadwal mengajar guru sehingga

peserta didik praktikan tinggal melengkapi beberapa perangkat yang harus ada pada buku administrasi guru. Berikut ini merupakan isi dari buku administrasi guru tersebut.

- 1) Kalender pendidikan
- 2) Silabus
- 3) Jadwal mengajar guru
- 4) Program satu tahun
- 5) Perhitungan jam efektif
- 6) Program semester
- 7) RPP
- 8) Bahan ajar (modul/diktat/jobsheet/power point/ dll)
- 9) Daftar buku/modul pegangan guru dan peserta didik
- 10) Agenda kegiatan guru
- 11) Daftar hadir peserta didik
- 12) Daftar nilai peserta didik
- 13) Penilaian ahlak
- 14) Penilaian kepribadian
- 15) Buku catatan pembinaan peserta didik
- 16) Laporan prestasi peserta didik
- 17) Laporan hasil perbaikan
- 18) Kisi-kisi butir soal
- 19) Analisis hasil ulangan
- 20) Tingkat daya serap peserta didik
- 21) Pencapaian target kurikulum

Pembuatan RPP disusun berdasarkan program semester, materi dan tugas untuk evaluasinya. Penyesuaian RPP materi dan tugas untuk evaluasi maupun program semester tersebut dikarenakan karena agar nanti setelah PPL selesai, guru pengampu dapat meneruskan pelajaran tanpa mengurangi substansi yang ada.

e. Bimbingan dengan guru

Sebelum mengajar penulis melakukan bimbingan kepada guru pembimbing tentang RPP yang telah disusun dan kelengkapan yang lain agar kegiatan mengajar dapat berjalan dengan lancar. Selain RPP penulis juga menyiapkan kelengkapan administrasi seperti daftar peserta didik dan lembar penilaian.

## B. Pelaksanaan PPL

### 1. Praktik Mengajar

Dalam pelaksanaan praktik mengajar, secara langsung menggantikan guru mata pelajaran yaitu bapak Drs. Mardiana, M.Eng selama masa PPL yang mengampu mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X dan mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak untuk kelas XI. Pada masa praktik mengajar ini, dikarenakan SMK Negeri 2 Yogyakarta menjadi salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, maka mata pelajaran Simulasi Digital yang merupakan mata pelajaran baru sehingga proses pembelajarannya masih mengikuti silabus simulasi digital saja sedangkan untuk mata pelajaran GBPL karena pada silabus kurikulum 2013 hanya mempelajari gambar dasar 2 dimensi menggunakan perangkat lunak Autocad. Maka disini kompetensi dasar yang harus dicapai dalam 1 tahun dipersingkat menjadi 1 semester saja sedangkan pada semester berikutnya diberikan kompetensi dasar tentang gambar 3 dimensi dengan perangkat lunak Autocad dan Archicad.

Dalam pelaksanaan praktik mengajar ini, didapat tugas untuk mengajar kelas X TGB1, X TGB2 dan X TGB3 untuk mata pelajaran Simulasi Digital. Dan XI TGB1, XI TGB2, dan XI TGB3 untuk mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak. Materi yang disampaikan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Kurikulum 2013 dengan program paket keahlian teknik gambar bangunan, RPP yang digunakan dalam pelaksanaan mengajar ini adalah RPP yang dilengkapi dengan lembar penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Pada praktik mengajar ini, praktikan mendapatkan jadwal mengajar sebanyak 3 kali dalam sepekan yaitu hari Selasa, Kamis dan Jum'at dengan alokasi jam pelajaran masing-masing yaitu kelas X (Simulasi Digital) 2 jam pelajaran per hari dan kelas XI (GBPL) 6 jam pelajaran. Secara kumulatif kegiatan pembelajaran masing-masing kelas setiap minggunya 24 jam pelajaran @45 menit. Kegiatan praktik mengajar ini dimulai pada tanggal 2 Juli 2014 sampai dengan tanggal 17 September 2014.

Mata pelajaran Simulasi Digital dan GBPL merupakan pelajaran teori dan praktik dimana terdapat job yang harus di praktikan oleh setiap peserta didik untuk Kompetensi Dasar tertentu. Setelah peserta didik melakukan praktik, peserta didik harus membuat laporan praktik yang harus dikumpulkan pada minggu selanjutnya.

#### a. Praktik Mengajar Terbimbing

Sebelum praktik mengajar mandiri peserta didik praktikan mengikuti praktik mengajar terbimbing terlebih dahulu. Praktik mengajar terbimbing dilakukan pada hari Kamis tanggal 7 Agustus 2014 dan Jum'at

8 Agustus 2014 yaitu mengajar kelas XI TGB3 dan XI TGB1 untuk mata pelajaran GBPL serta X TGB1 dan X TGB2 untuk mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada praktik mengajar terbimbing ini, peserta didik praktikan masih diperkenalkan oleh guru pembimbing dan masih dibantu oleh guru pembimbing maupun guru mata pelajaran, dikarenakan untuk mata pelajaran simulasi digital ini merupakan mata pelajaran yang baru untuk kelas X dan juga merupakan kali pertama bertatap muka dengan peserta didik kelas X yang merupakan peserta didik baru SMK Negeri 2 tahun ajaran 2014/2015 serta kurikulum yang juga baru yaitu kurikulum 2013. Untuk mata pelajaran GBPL juga peserta didik praktikan masih didampingi dan diperkenalkan oleh guru pembimbing kepada siswa kelas XI yang baru memasuki tahun pelajaran baru sebagai kelas XI dengan mata pelajaran yang baru pula yaitu GBPL berbasis kurikulum 2013.

Praktik mengajar terbimbing ini hanya dilaksanakan pada awal pertemuan saja karena peserta didik praktikan diberi kesempatan untuk praktik mengajar mandiri pada pertemuan berikutnya.

b. Praktik Mengajar Mandiri

Praktik mengajar mandiri dimulai pada hari Selasa 12 Agustus 2014 yaitu mengajar kelas XI TGB2 untuk GBPL dan dilanjutkan mengajar Simulasi Digital kelas X TGB3. Pada praktik mengajar mandiri peserta didik praktikan diberi kesempatan mengajar dari awal membuka pelajaran hingga menutup pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar meliputi tiga hal yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal berisikan pembukaan, apersepsi, dan motivasi. Pada kegiatan awal ini dimulai dengan membuka pelajaran dengan salam, kemudian doa bersama setelah itu dilakukan presensi. Setelah presensi kegiatan berikutnya adalah proses apersepsi dan pemberian motivasi. Proses apersepsi dilakukan dengan menyamakan persepsi siswa mengenai gambar bangunan dengan perangkat lunak dan pemberian motivasi mengenai pentingnya menguasai mata pelajaran gambar bangunan dengan perangkat lunak serta kebutuhan di DUDI sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk memperlajarnya. Penyampaian apersepsi dan motivasi menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang akan dibahas, agar peserta didik semakin besar rasa keingintahuannya.



2) Kegiatan inti

Kegiatan inti meliputi penyampaian materi kepada peserta didik serta pemberian beberapa tugas atau soal untuk dipecahkan dan didiskusikan maupun kerja praktik yang harus dilakukan peserta didik. Pada kegiatan inti umumnya berupa penyampaian materi secara teori dan tutorian asistensi yang didahului dengan demonstrasi di depan kelas.

3) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan untuk melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara tanya jawab dan memberikan post test mengenai materi yang telah dibahas sehingga praktikan mampu mengukur tingkat keahaman peserta didik.

Setelah kegiatan evaluasi, kegiatan selanjutnya adalah menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan minggu selanjutnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan doa bersama dan salam penutup.

Jadwal pelaksanaan kegiatan PPL untuk Jurusan Teknik Gambar bangunan untuk mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TGB dan mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak kelas XI TGB yaitu:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL

No	Nama Guru Pembimbing	Mahasiswa PPL	Kelas	Hari					
				Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
1	Drs. Mardiana, M.Eng	Uka Nurrahman	XTGB1				Simulasi Digital (7-8)		
			XTGB2					Simulasi Digital (1-2)	
			XTGB3		Simulasi Digital (7-8)				
2			XITGB1					GBPL (3-8)	
			XITGB2				GBPL (1-6)		
			XITGB3		GBPL (1-6)				
Jumlah Jam Mengajar Per Minggu			24 Jam						

2. Proses Pembelajaran

a. Membuka Pelajaran

Dikarenakan praktikan mengisi pelajaran pagi maka pelajaran dimulai seperti biasa pukul 06.45 WIB, sesuai dengan prosedur sekolah sebelum dimulai KBM dilaksanakan berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya dan kegiatan IMTAQ terlebih dahulu. Selanjutnya proses pembelajaran dibuka dengan salam, menanyakan kabar

peserta didik, dan melakukan absensi peserta didik apakah peserta didik hadir semua atau ada yang tidak menghadiri proses belajar mengajar. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan semangat kepada peserta didik yang dilanjutkan dengan apersepsi tentang pelajaran yang akan dipelajari dan sedikit pengenalan (pertemuan pertama) pada pertemuan selanjutnya mengulas pelajaran minggu lalu dengan melibatkan peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat. Selain itu, pada pertemuan kedua mata pelajaran GBPL dilakukan *game* kartu pertanyaan kepada kelas XI TGB 2 untuk membangkitkan semangat mereka dan juga sebagai bahan evaluasi untuk materi yang telah diberikan pada pertemuan pertama.

#### ***b. Penyajian Materi***

Materi yang diberikan kepada peserta didik adalah materi sesuai RPP yang telah dibuat sebelumnya dan dikonsultasikan dengan guru pembimbing. RPP sendiri mengacu pada kompetensi dasar yang terdapat dalam Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Kurikulum 2013. Untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang merupakan mata pelajaran baru materi pelajaran sesuai dengan silabus kurikulum 2013 dengan berpedoman pada modul khusus simulasi digital yang disediakan oleh rekanan SEAMOLEC. Sedangkan untuk mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak karena pada silabus kurikulum 2013 hanya mempelajari gambar dasar 2 dimensi menggunakan perangkat lunak Autocad. Maka disini kompetensi dasar yang harus dicapai dalam 1 tahun dipersingkat menjadi 1 semester saja sedangkan pada semester berikutnya diberikan kompetensi dasar tentang gambar 3 dimensi dengan perangkat lunak Autocad dan Archicad. Hal ini dikarenakan guru pengampu menganggap mata pelajaran GBPL ini mengalami kemunduran daripada kurikulum sebelumnya yang pada kurikulum tahun lalu kelas XI telah mempelajari gambar bangunan 3 dimensi. Untuk itu sebagai bekal untuk menghadapi Praktik Industri yang akan ditempuh siswa kelas XI pada semester genap maka silabus dipersingkat dan diberikan kompetensi dasar gambar bangunan 3 dimensi tersebut.

#### ***c. Metode Pembelajaran***

Metode yang digunakan adalah metode pendekatan *scientific* yang mana siswa dituntut aktif untuk belajar dan memperdalam materi melalui diskusi kelompok, dan penugasan. Guru tetap memprioritaskan untuk

memancing supaya peserta didik aktif mengikuti pembelajaran yang disampaikan.

***d. Penggunaan Bahasa***

Bahasa yang digunakan dalam proses praktik mengajar adalah lebih didominasi Bahasa Indonesia. Namun kadang diselingi dengan bahasa Daerah (Jawa).

***e. Penggunaan Waktu***

Waktu yang digunakan dalam proses KBM termasuk efektif dan efisien sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan yaitu 6 jam pelajaran (6 x 45 menit) dari jam ke-1 hingga jam ke-6 untuk mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak kelas XI dengan diselingi istirahat 15 menit antara jam ke-3 dan ke-4. Dilanjutkan dengan istirahat 30 menit, kemudian praktikan mengajar kelas X untuk mata pelajaran Simulasi Digital dari jam ke-7 sampai ke-8 (2 x 45 menit).

***f. Cara Memotivasi Peserta Didik***

Cara memotivasi peserta didik yang digunakan adalah dengan memberikan nilai plus (poin) bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan, dapat menjelaskan kepada peserta didik yang lain serta aktif mengerjakan di depan, serta dengan memberikan *video* motivasi sebagai *intermezzo* kepada peserta didik agar tidak bosan saat mengikuti mata pelajaran dan termotivasi untuk lebih giat belajar dan berusaha.

***g. Teknik Bertanya***

Pertanyaan yang diajukan praktikan kepada peserta didik dilakukan ketika akan memulai pelajaran sebagai apersepsi dan saat menjelaskan materi untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik dan dapat dilanjutkan atau tidak, serta setelah menjelaskan materi untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang belum paham terhadap materi yang telah disampaikan atau belum.

Peserta didik dalam mengajukan pertanyaan terlebih dahulu mengangkat tangan kemudian bertanya hal yang dirasa kurang jelas atau kurang dapat dipahami. Saat peserta didik bertanya, praktikan tidak lantas langsung menjawab, namun pertanyaan tersebut didiskusikan lagi dengan peserta didik apakah ada yang dapat membantu menjawab atau tidak, jika tidak ada peserta didik yang menanggapi atau menjawab maka praktikan langsung memberikan jawaban.

#### ***h. Teknik Penguasaan Kelas***

Mahasiswa praktikan dan peserta didik tidak terpaku pada suatu tempat, menciptakan interaksi dengan peserta didik dengan memberi perhatian dengan berkeliling mendekati peserta didik saat peserta didik mengerjakan tugas atau mencatat. Memberikan bantuan dan asistensi kepada siswa yang mengalami kesulitan saat menggambar dengan Autocad. Memberi teguran ataupun mendekati ke tempat peserta didik yang kurang memperhatikan atau membuat gaduh di dalam kelas.

#### ***i. Penggunaan Media***

Media yang digunakan yaitu berupa: presentasi *power point*, viewer, LCD, jobsheet, buku referensi, internet.

#### ***j. Bentuk dan Cara Evaluasi***

Evaluasi yang diberikan berbentuk:

- Tanya jawab
- Pengerjaan soal individu
- Diskusi kelompok
- Penugasan
- Ulangan Teori
- Ulangan atau Test Praktik

#### ***k. Menutup Pelajaran***

Praktikan menutup pelajaran dengan memberikan pertanyaan sekilas mengenai apa yang telah dipelajari, hal ini dilakukan untuk mengecek tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan. Setelah itu, memberikan kesimpulan, menyampaikan pelajaran yang akan dipelajari minggu depan atau tugas untuk peserta didik, dan diakhiri dengan salam.

### **l. Kondisi Peserta Didik**

Kondisi peserta didik ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar bervariasi, ada yang aktif bertanya, serius memperhatikan, tenang, ada yang bercanda dengan teman, ada yang mengantuk, ada yang diam, dll. Namun secara garis besar kondisi KBM berjalan terpadu dan dapat dikendalikan dengan mudah. Peserta didik antusias mengikuti KBM.

Jumlah peserta didik yang diampu oleh praktikan sebanyak 189 peserta didik. Terbagi atas enam kelas yaitu kelas X TGB1 terdiri dari 32 peserta didik, X TGB2 terdiri dari 32 peserta didik, dan X TGB3 terdiri dari 32 peserta didik. Kemudian kelas XI TGB1 terdiri dari 31 peserta didik, XI TGB2 terdiri dari 30 peserta didik dan XI TGB3 terdiri dari 32 peserta didik.

Baik pada kelas X dan XI TGB mayoritas peserta didik diisi oleh laki-laki. Jika kelas X TGB1 laki-laki berjumlah 25 siswa sedangkan perempuan berjumlah 7 siswa. Untuk kelas X TGB2 laki-laki berjumlah 25 siswa, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 7 siswa. Untuk kelas X TGB3 laki-laki berjumlah 20 siswa, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 12 siswa. Sedangkan untuk kelas XI TGB1 laki-laki berjumlah 21 siswa, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 10 siswa. Untuk kelas XI TGB2 laki-laki berjumlah 23 siswa, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 7 siswa. Dan yang terakhir untuk kelas XI TGB3 laki-laki berjumlah 23 siswa, sedangkan jumlah siswa perempuan adalah 10 siswa.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi Kegiatan PPL

1. Perhitungan Jam Mengajar

Berdasarkan jadwal mengajar dan jumlah jam yang ditempuh oleh praktikan dapat diketahui bahwa praktikan telah melaksanakan praktik mengajar dimulai pada tanggal 07 Agustus 2014 sampai dengan 16 September 2014. Praktikan telah aktif mengajar selama 6 Minggu dan telah melaksanakan tatap muka sebanyak 36 kali dikarenakan praktikan mengajar sebanyak 6 kelas yaitu kelas X TGB1 (6 kali tatap muka ), X TGB2 (6 kali tatap muka ), X TGB3 (6 kali tatap muka ), XI TGB1 (6 kali tatap muka ), XI TGB2 (6 kali tatap muka ) dan XI TGB3 (6 kali tatap muka ).

Secara keseluruhan praktikan melaksanakan PPL adalah selama 316 jam. Rincian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Program Kegiatan PPL

	Kegiatan	Jumlah Jam per-minggu															Jumlah jam	
		Juli					Agustus				September							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5			
1	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran			3			6	4	4	4				3	4		21	
2	Konsultasi dengan guru pembimbing			2				3	3	3	3						14	
3	Pembuatan materi ajar							6	6	8	8	8					48	
4	Pembuatan Media Pembelajaran							2	2	2	2	2					10	
5	Pembuatan soal-soal evaluasi							4	4	4	4	6					22	
6	Kegiatan Mengajar						16	24	24	24	24	24	8				144	
7	Evaluasi Kegiatan Pembelajaran oleh Guru Pembimbing						2	2	2	2	2	2					12	
8	Penyusunan Administrasi guru dan laporan PPL								5	9	12	9	10				45	
JUMLAH JAM PPL																		316

Keterangan :  
: Libur Idul fitri

## 2. Hambatan

Rancangan-rancangan kegiatan mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Walaupun demikian, tentulah tidak lepas dari hambatan-hambatan, baik itu dari faktor intern (Mahasiswa) maupun faktor ekstern (lingkungan sekolah). Untuk mengatasi hambatan tersebut dilakukan berbagai usaha untuk mengatasinya. Dalam pelaksanaan program PPL, hambatan – hambatan yang dihadapi antara lain :

- a. Silabus yang digunakan sebagai pedoman untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SMK Negeri 2 Yogyakarta untuk mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak mengalami kemunduran kompetensi keterampilan karena hanya mempelajari gambar bangunan 2 dimensi Autocad saja.
- b. Kompetensi Dasar yang menjadi satu-satunya petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran untuk kelas X Simulasi Digital ini kurang dapat dipahami dengan jelas, dikarenakan pembahasannya yang kurang spesifik
- c. Urutan untuk kompetensi dasar kurikulum tahun 2013 ini masih sangat membingungkan, kurang padu dan urut.
- d. Pengaruh lembar penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan terhadap nilai siswa yang belum dijelaskan secara jelas, membuat guru menjadi kebingungan dalam melakukan penilaian secara keseluruhan.
- e. Instrumen penilaian sikap yang belum dijelaskan secara rinci dan jelas sehingga guru masih mengalami kesulitan dan menggunakan kreativitas masing-masing dalam penilaian sikapnya.

## 3. Penanggulangan Hambatan

Adapun usaha-usaha untuk mengurangi dan mengatasi hambatan-hambatan tersebut adalah:

- a. Berkaitan dengan silabus, mahasiswa praktikan selalu berdiskusi dengan guru pembimbing dalam pembuatan RPP dan materi pembelajaran.
- b. Selalu berkonsultasi dengan guru pembimbing dan melihat silabus dari mata pelajaran Gambar Bangunan Perangkat Lunak tahun lalu yang mempunyai kemiripan untuk kompetensi dasar yang dirasa tidak jelas dan penambahan kompetensi yang diberikan ke siswa.
- c. Untuk urutan Kompetensi Dasar yang tidak urut, guru pembimbing melakukan pengurutan kompetensi dasar untuk mempermudah pembelajaran.
- d. Untuk lembar penilaian, semua diisi sesuai dengan kriteria kurikulum 2013 dan memberikan poin tambahan bagi siswa yang mempunyai nilai sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang sangat baik.



- e. Untuk instrumen penilaian sikap, guru berinisiatif tentang instrumen penilaian dan hal yang dinilai.

### **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan PPL yang telah dilaksanakan meliputi : Observasi kelas/peserta didik, Bimbingan DPL PPL, Membantu pembuatan jadwal pelajaran di bagian kurikulum, konsultasi dengan guru pembimbing, pembuatan administrasi guru, praktik mengajar Simulasi Digital kelas X dan Gambar Bangunan Perangkat Lunak kelas XI di laboratorium komputer gambar bangunan.
2. Praktikan telah menyelesaikan masa PPL dengan menempuh waktu keseluruhan sebanyak 316 jam.
3. Kegiatan PPL memberikan pengalaman yang nyata kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan.
4. Kegiatan PPL ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengajar secara langsung di depan kelas dan menghadapi siswa yang berbeda baik dari segi sikap maupun cara belajarnya.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan pengalaman selama menjalankan KKN-PPL, maka penulis mengharapkan :

##### **1. Bagi Sekolah**

- a. Semua elemen sekolah diharapkan ikut berperan serta dalam program KKN-PPL.
- b. Perawatan sarana dan prasarana yang ditinggalkan mahasiswa.
- c. Media untuk pelaksanaan belajar mengajar harap diperbanyak dan dilakukan perawatan secara berkala dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.
- d. Agar lebih meningkatkan hubungan baik dengan UNY yang sudah terjalin baik selama ini.

##### **2. Bagi Mahasiswa**

- a. Dalam penyusunan program sebaiknya direncanakan secara matang, baik persiapan mental, fisik maupun rencana program kerja demi suksesnya pelaksanaan PPL
- b. Mahasiswa PPL agar senantiasa menjaga nama baik lembaga atau almamater.
- c. Meningkatkan kemampuan analisis lingkungan sekolah sehingga dapat mengambil langkah yang tepat agar dapat menyusun program kerja dengan baik.

- d. Meningkatkan efektivitas penggunaan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang ada agar proses pembelajaran lebih efektif.
- e. Tetap terbinanya hubungan yang baik antara mahasiswa dengan seluruh keluarga besar SMK Negeri 2 Yogyakarta, meskipun kegiatan KKN – PPL telah berakhir.

### **3. Bagi Universitas**

- a. Perangkat KKN-PPL yang diperlukan mahasiswa lebih diperlengkap dan pendistribusiannya dilakukan sebelum mahasiswa terjun ke lapangan.
- b. Dibentuk *link web* terkait dengan KKN-PPL dimana *user* dapat mengakses dengan mudah serta terdapat pula ruang diskusi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Tim Penyusun. 2014. *Panduan PPL*, Yogyakarta : Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL ) LPPMP UNY.

# LAMPIRAN



**FORMAT OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH**

**NPma.1**

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMKN 2 Yogyakarta  
Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta

Nama Mahasiswa: Uka Nurrahman  
NIM : 11505249002  
Fak/Jur/Prodi : FT/Pend. Tek.  
Sipil & Perc.

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil kegiatan
1	Kondisi fisik sekolah	Bangunan sekolah tergolong baik, dan layak pakai. Sebagian gedung bertingkat dua dan ada yang bertingkat tiga.
2	Potensi siswa	Potensi siswa terdiri dari lima kompetensi keahlian, yaitu: Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Pemesinan, Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik, Teknik Audio Visual, Teknik Multimedia, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Gambar Bangunan, Teknik Survei Pemetaan (Geomatika) dan Teknik Konstruksi Batu Beton
3	Potensi guru	Guru-guru SMKN 2 Yogyakarta tergolong rajin, baik dalam hadir ke sekolah maupun dalam mengisi pelajaran
4	Potensi karyawan	Karyawan rajin dan hadir tepat waktu
5	Fasilitas KBM, media	Komputer, LCD, whiteboard & spidol, televisi, speaker.
6	Perpustakaan	Rapi dalam penataannya, ada ruang baca, sebagian buku-buku masih kurikulum lama, ada juga buku-buku baru.
7	Laboratorium dan Bengkel	Lab. Mengetik Manual, Lab. Bahasa, Lab. Komputer, dan Lab. untuk setiap jurusan. Bengkel Pemesinan, Bengkel Kendaraan Ringan, Bengkel Instalasi Listrik, Bengkel Multimedia dan Audio Visual, Bengkel Geomatika, Bengkel Kayu, Bengkel Batu Beton, dan Lab. Gambar Komputer.
8	Bimbingan konseling	Bimbingan karir, sosial, dan kesehatan siswa. Bimbingan dilakukan dengan pembelajaran di kelas untuk kelas X dan XI, dan dilakukan di luar kelas, serta <i>home visit</i> sesuai kebutuhan.
9	Bimbingan belajar	Siswa yang bermasalah dalam belajar diarahkan ke guru mata pelajaran yang bersangkutan
10	Ekstrakurikuler	Palang Merah Remaja, Seni Musik, Voli, Basket, Bulu tangkis, Karya Ilmiah Siswa, Seni Baca Al Quran, Fotografi, Seni Tari, Pleton Inti.

11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi : OSIS dan Rohis Fasilitas : lengkap dan memadai
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Ruangan UKS dan fasilitas cukup memadai
13	Administrasi (karyawan,sekolah,dinding)	Teratur dan sistem, terdapat data-data dinding tentang pengorganisasian sekolah
14	Karya tulis ilmiah remaja	Karya tulis ilmiah siswa, kurang diminati
15	Karya ilmiah oleh guru	Belum banyak guru yang berminat untuk membuat karya ilmiah.
16	Koperasi siswa	Ada, terdiri dari kantin dan <i>bussiness center</i>
17	Tempat ibadah	Ada, bernama Mushola Al-Kautsar, dan fasilitas beribadah cukup memadai, serta tempat ibadah untuk non-muslim.
18	Kesehatan lingkungan	Lingkungan sekolah tergolong bersih, tapi lingkungan kamar mandi ada yang kurang terawat, dan sebagian tidak ada fasilitas pendukung berupa sabun dan cermin.
19	Lain-lain : Taman	Taman: taman berada di tengah lingkungan sekolah, dan di depan masing-masing kelas.

Koordinator KKN-PPL

Yogyakarta, Juni 2014  
Mahasiswa

Drs. M. Kharis  
NIP.19640803 198803 1 012

Uka Nurrahman  
NIM 11505249002



**FORMAT OBSERVASI**  
**PEMBELAJARAN DI KELAS DAN**  
**OBSERVASI PESERTA DIDIK**

<b>NPma.1</b>
Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : UKA NURRAHMAN  
PUKUL : 06.40-11.45 WIB  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
TEMPAT PRAKTIK : SMK N 2 YOGYAKARTA  
TGL. OBSERVASI : 25 JUNI 2014  
FAK/JUR/PRODI : FT/PEND. TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum 2013	Ada, Kurikulum 2013 baru akan digunakan di SMK N 2 Yogyakarta pada semester gasal ini sebagai acuan dalam pembuatan kurikulum sekolah dan setiap tahunnya kurikulum tersebut dapat diperbaiki disesuaikan dengan kondisi sekolah dan perkembangan zaman.
	2. Silabus	Ada, digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran dan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran di SMKN 2 YOGYAKARTA.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )	Ada, format RPP sudah benar dan RPP sudah dapat diterapkan dengan baik, setiap pembelajaran selalu mengacu pada RPP yang telah dibuat.
B.	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin do'a.</li><li>• Presensi siswa (mengecek siswa yang tidak hadir)</li><li>• Guru memberikan apersepsi dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari.</li></ul>
	2. Penyajian Materi	Guru menyajikan materi dengan memberikan penjelasan kepada siswa dan siswa mencatat hal-hal yang sekiranya penting.
	3. Metode Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah</li><li>• Diskusi / Tanya jawab</li></ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrasi</li> </ul>
	4. Penggunaan Bahasa	Pada saat pembelajaran berlangsung, dalam berkomunikasi dengan siswanya guru menggunakan Bahasa Indonesia dan terkadang juga menggunakan bahasa sehari-hari.
	5. Penggunaan Waktu	Alokasi waktu pembelajaran 6 x 45 menit. (6 jam pelajaran). Dengan perhitungan rinci sebagai berikut : kegiatan awal 15 menit, kegiatan inti 240 menit dan kegiatan akhir 15 menit.
	6. Gerak	Guru memberikan penjelasan tidak hanya dengan duduk di bangku guru, akan tetapi terkadang guru menjelaskan didepan kelas dan berkeliling kelas agar siswa yang duduk di barisan belakang tetap merasa mendapat perhatian yang baik.
	7. Cara Memotivasi Siswa	Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan sikap baik yang dapat dilakukan oleh siswa dan sikap buruk yang seharusnya tidak dilakukan atau dihindari.
	8. Teknik Bertanya	Guru memberikan waktu kepada siswa yang akan bertanya mengenai materi yang belum dimengerti.
	9. Teknik Penguasaan Kelas	Penguasaan kelas cukup baik, siswa mengikuti pelajaran dengan baik meskipun terkadang masih ada siswa yang bercanda dan mengantuk akan tetapi dapat diatasi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut.
	10. Penggunaan Media	Laptop, modul AutoCAD dan Perangkat LCD
	11. Bentuk dan Cara Evaluasi	<p>Evaluasi yang diberikan berupa kuis/ulangan harian yang dilaksanakan setelah materi awal (KD 1) selesai dipelajari.</p> <p>Cara mengevaluasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan pertanyaan atau soal-soal yang berkaitan dengan materi.</li> <li>• Siswa menjawab atau mengerjakan soal yang telah diberikan guru dengan baik dan benar.</li> <li>• Apabila ada siswa yang mendapatkan nilai</li> </ul>

		yang kurang baik maka diberikan kesempatan untuk mengulanginya kembali.
	12. Menutup Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan</li> <li>• Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam</li> </ul>
<b>C.</b>	<b>Perilaku Siswa</b>	
	1. Perilaku Siswa didalam Sekolah	Pada saat siswa didalam kelas/pada saat pembelajaran cukup disiplin, terkadang juga masih banyak yang bercanda, mengantuk dan perhatiannya kurang tetapi masih bisa untuk dikondisikan.
	2. Perilaku Siswa diluar Sekolah	Pada saat di luar pembelajaran, perilaku siswa cukup baik. Ada yang memanfaatkan waktu dengan melakukan ibadah ataupun makan siang, dan keperpustakaan.

Yogyakarta, Juni 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman  
NIM 11505249002



## MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY


TAHUN 2014


UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NOMOR LOKASI : 16  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A. M. Sangaji No. 47 Yogyakarta

NO	Program/Kegiatan PPL	JUMLAH JAM PER MINGGU													JMLH
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	JAM
1.	Administrasi Guru														
	a. Persiapan	3					3	3	3	3	4				19
	b. Pelaksanaan							6	4	4	4	8			26
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut		2							4	4	2			12
2.	Gambar Bangunan Perangkat Lunak														
	a. Persiapan						4	4	5	5	5	5			28
	b. Pelaksanaan						18	18	18	18	18	18			108
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							3	3	3	3	4			16
3.	Simulasi Digital														
	a. Persiapan						4	4	5	5	5	5			28
	b. Pelaksanaan						6	6	6	6	6	6			36
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							3	3	3	3	4			16
4.	Pembuatan laporan							5	9	8	5				27
															316

Mengetahui/Menyetujui  
Kepala Sekolah/Pimpinan Lembaga  
  
Drs. Paryoto, MT., M.Pd  
NIP. 19641214 199003 1 007

Dosen Pembimbing Lapangan  
  
Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Mahasiswa  
  
Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng  
NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin / 30 Juni	Observasi persiapan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta	Contoh Administrasi guru (soft copy)	-	-
2	Sabtu / 5 Juli	Observasi materi pelajaran yang akan di ampu.	Disarankan persiapan MP. GBPL	materi pelajaran untuk tahun ajaran 2014/2015 belum keluar	menunggu SK Jabat MP. dari Bag. kurikulum

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 5 Juli 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs.Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin / 30 Juni	Observasi persiapan PPL di SMK Negeri 2 Yogyakarta	Contoh Administrasi guru (soft copy)	-	-
2	Sabtu / 5 Juli	Observasi materi pelajaran yang akan di ampu.	Disarankan persiapan MP. BPPL	materi pelajaran untuk tahun ajaran 2014/2015 belum keluar	menunggu SK Jabat MP. dari Bag. kurikulum

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 5 Juli 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198312 1 001

Drs.Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng  
NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin / 7 juli	Observasi mata pelajaran yang akan di ampu	Persiapkan materi pelajaran Gb PL & disupkan juga MP. Simulasi Digital	- Persiapkan MP Baru Simulasi Digital untuk Kurikulum 2013 - Jadwal Mata Pelajaran Menunggu Jadwal Baru tahun ajaran baru 2014/2015	Belajar dari Silabus dan Buku panduan Simulasi Digital
2.	Selasa / 8 juli	Konsultasi Administrasi Guru	di lanjutkan dengan revisi pengisian dengan format kurikulum 2013.	- Analisis jam efektif dan program tahunan, belum dapat kalender akademik.	- Menit di bagian Jurusan

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 12 Juli 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Rabu / 6 Agst 2014	Konsultasi Administrasi Guru	- Analisis Jam Efektif - Program Tahunan - Program Semester - RPP	- Revisi Jam Efektif - Program Semester - RPP	- Dihibrg kembali andisis jam efektif & prosem - Revisi RPP
2	Kamis / 7 Agst. 2014	Mengajar kelas XI TGB3 Gambar Bangunan Perangkat Lunak	- RPP 1 pertemuan 1 Terlaksana - pendandan materi, sistem penilaian, dan Tata tertib Lab. Kom. - di hadiri oleh 28 Siswa *06.45 - 11.45	-	

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 9 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
3	Kamis / 7 Agt 2014	Mengajar Simulasi Digital Kelas X TGB 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- RPP 1 terlaksana</li><li>- Pertebaran materi k3 dan prosedur di lab. komputer</li><li>- Dihadiri 32 siswa</li><li>- pukul 12.15 - 13.45</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mata pelajaran Baru Seluruga persiapan materi kurang</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mempersiapkan materi lebih banyak referensi dari model Simulasi Digital</li></ul>
4.	Jum'at / 8 Agt 2014	Mengajar Simulasi Digital Kelas X TGB 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- RPP 1 terlaksana</li><li>- Pertebaran materi, k3 &amp; prosedur lab. kom</li><li>- Dihadiri 32 Siswa</li><li>- pukul 06.45 - 08.30</li></ul>		


Mengetahui :


Dosen Pembimbing Lapangan


Guru Pembimbing

Yogyakarta, 9 Agustus 2014

Mahasiswa

  
Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

  
Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

  
Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
5	Jumat / 8 Agt 2014	Mengajar Kelas XI TGB1 Gambar Bangunan perangkai Lurak.	- Rpp 1 pertemuan 1 terlaksana - pertualan materi, sistem penilaian & Tata tertib lab kom. - di hadiri 31 Siswa - pukul 08.45 - 14.15 - Rpp Selama 1 Semester telah direvisi - Prota & Prosem telah direvisi - 08.00 - 12.00		
6.	Sabtu / 9 Agt 2014	Memperbaiki (Perisi) Administ Guru			

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 9 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin / 11 Agt 2014	Konsultasi Revisi Administrasi Guru	- Rpp Revisi bagian penilaian - Protn & proses Acc. - Rpp 1 pertemuan 1 terlaksana - paterakan materi, k3 - Sistem penilaian & tata tertib lab kom. - dihadiri 29 orang - pukul 06.45 - 11.45	- Sistem format penilaian kurikulum 2013.	- Buat Sistem penilaian dengan format kurikulum 2013.
2.	Selasa / 12 Agt 2014	Mengajar kelas XI TGBZ GBPL			

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
3.	Selasa / 12 Agt 2014	Mengajar kelas X TGB 3 Simulasi Digital	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp 1 terlaksana</li><li>- perkenalan materi, sistem penilaian, k3 &amp; prosedur tkm terhd di lab kom.</li><li>- di hadiri 30 siswa</li><li>- pukul 12.15 - 13.45</li></ul>		
4.	Rabu / 13 Agt 2014	konsultasi Administrasi guru	<ul style="list-style-type: none"><li>- Revisi sistem penilaian dikep</li><li>- Revisi sistem penilaian di RPP</li></ul>		

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mahasiswa

Uka Nurrahman

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
5.	Kamis / 14 Agt	Mengajar kelas XI TGB 3 GBPL	- App 1 pertemuan 2 terlaksana - materi membuat tiket master - dihadiri 29 orang - pukul 06.45 - 11.45		
6.		Mengajar kelas XTGB 1 Simulasi Digital	- App 1 pertemuan 2 terlaksana - materi komunikasi dalam jaringan - dihadiri 32 siswa - pukul 12.15 - 13.45		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Dosen Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 196903 1 024

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mahasiswa

Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs.Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
6	Jumat / 15 Agt 2014	Mengajar kelas x TGB 2 Simulasi Digital	- Rpp 1 pertemuan 2 terlaksana - materi komunikasi dalam jaringan - dihadiri 27 siswa - pukul 06.45 - 08.30		
		Mengajar kelas x TGB 1 GBPL	- Rpp 1 pertemuan 2 terlaksana - materi membuat Etik master - dihadiri 31 siswa - pukul 08.45 - 14.15		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs.Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
7	Sabtu / 16 Agt 2014	Morevis' sistem penilaian di RPP dan membuat format penilaian sesuai kurikulum 2013.	- Rpp direvisi bagian sistem penilaian - Rpp rat penilaian fikap, pengetahuan dan keterampilan		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin / 18 Agt 2014	Konsultasi Administrasi guru	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp direvisi bagian KD &amp; Indikator di bagian 1</li><li>- format penilaian sikap dibuat untuk penilaian diri sendiri, penilaian antar teman &amp; penilaian guru</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Contoh format penilaian sikap pada permen No 66 Th 2013 belum ada contoh</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- debat dengan inisiatif untuk mengutarakan kemampuan sikap.</li></ul>

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mahasiswa

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
2.	Selasa/19 Agt 2014	Mengajar kelas XI TGB 2 GBPL  Mengajar kelas XI TGB 3 Simulasi Digital	- Ppp 1 pertemuan 2 terlaksana - materi etiket master - dihadiri oleh 30 Siswa - pukul 08.45 - 11.45  - Ppp 1 pertemuan 2 terlaksana - materi komunikasi dalam jaringan - dihadiri oleh 29 Siswa - pukul 12.45 - 13.45		

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
3.	Rabu / 20 Agt 2014	Konsultasi format penilaian kurikulum 2013	- format penilaian ditambah mengacu per KD dan di setiap KD akan muncul nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan.		
4.	Kamis / 21 Agt 2014	Mengajar kelas XI TGB 3 GBPL	- App 1. pertemuan 3 - Aelaksana - materi membuat logo - test keterampilan - di hadiri 22 siswa - pukul 06.45 - 11.45	- siswa tidak hadir pada saat test keterampilan	- siswa di sarankan ikut test fusulan.

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs.Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Kamis / 21 Agt 2014	Mengajar kelas x TGB 1 Simulasi Digital	- Rpp 1 pertemuan 3 - materi persentasi - di hadiri 32 siswa - pukul 12.15 - 13.45.		
5.	Jumat / 22 Agt 2014	Mengajar kelas x TGB 2 Simulasi Digital	- Rpp 1 pertemuan 3 - materi persentasi - di hadiri 32 siswa - pukul 06.45 - 08.30		
		Mengajar kelas x1 TGB 1 GBPL	- Rpp 1 pertemuan 3 terlaksana - materi membuat logo - test keterampilan - di hadiri 31 siswa - pukul 08.45 - 14.15		

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs.Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
6.	Sabtu / 23 Agt 2014	Membuat format penilaian test keterampilan & sikap, dan pengetahuan	- format penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan	- Tidak ada hambatan format penilaian sikap.	- Instrumen penilaian sikap di buat dg Instansi sendiri

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Selasa/26 Agt 2014	Mengajar kelas X1 TGB2 - GGBL  Mengajar kelas X TGB3 Simulasi digital	- App 1 pertemuan 3 terlaksanaan - materi membuat logo - test keterampilan - dihadiri 29 siswa - pukul 06.45 - 11.45  - App 1. pertemuan 3 - materi persentasi dalam - dihadiri 28 siswa - pukul 12.15 - 13.45		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 30 Agustus 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
2.	Rabu 27 Agustus '14	Konsultasi Administrasi guru	- Revisi format penilaian sikap.	- Tidak ada form penilaian sikap.	- Instrumen Penilaian dibuat sendiri tergantung item penilaian KD
3.	Kamis 28 Agustus 2014	Mengajar kelas XI TGB 3 GBPL	- Rpp. 1 pertemuan 4 kelas - materi membuat gambar - diskusi 30 siswa - pukul 06.45 - 11.45	- siswa terlambat mengikuti pelajaran	- Pembinaan siswa agar tidak terlambat lagi.
4.	Jumat 29 Agustus 2014	Mengajar kelas X TGB 1 Simulasi Digital	- Rpp 2. pertemuan 1 - dididiri 32 siswa		

Yogyakarta, 30 Agustus 2014

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
4.	Jum'at 29/8/14	Mengajar kelas X TGB 2 Sim Dig	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp. 2 pertemuan 1</li><li>- Komunikasi dalam Asuhan</li><li>- diadiri 32 siswa</li></ul>		
		Mengajar kelas XI TGB 1 GB PL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp 1 pertemuan 4</li><li>- Materi membuat gambar</li><li>- Gibasi</li><li>- diadiri 31 siswa</li></ul>		
5.	Sabtu 30/8/14	Mengoreksi & Menilai hasil test dan tugas siswa	<ul style="list-style-type: none"><li>- penilaian test logo</li><li>- penilaian persentasi &amp; laporan.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Masih ada yang belum mengumpulkan dan ikut test.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- diadiri test susulan &amp; perpanjangan waktu pengumpulan tugas</li></ul>

Yogyakarta, 30 Agustus 2014

Dosen Pembimbing Lapangan  
Mengetahui :  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Uka Nurrahman

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 1/9/2014	Mengoreksi dan menilai tugas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengoreksian tugas &amp; persentasi kelas x TAB 2</li><li>- pengevaluasian test logo kelas x1 TAB 3</li></ul>		
2.	Selasa 2/9/2014	Mengajar kelas x1 TAB 2 GBPL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp 1 pertemuan ke 4</li><li>- Materi Gambar Silensi</li><li>- dihadiri 30 siswa</li></ul>		
		Mengajar kelas x TAB 3 Simulasi Digital	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rpp 2 pertemuan 1</li><li>- Materi kom. daring Asintan</li><li>- dihadiri 32 siswa</li></ul>		
3.	Rabu 3/9/2014	Konsultasi evaluasi & penilaian tugas	<ul style="list-style-type: none"><li>- pengisian &amp; pemberian penilaian siswa</li><li>- Revisi penilaian akhir</li></ul>		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 6 Sept 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK./JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
4	Kamis 4/9/2014	Mengajar Kelas XI TAB 3 GBPL	- Rpp 1 pertemuan ke 5 - Materi Gb. Situasi, denah - dihadiri 32 siswa		
		Mengajar Kelas XI TAB 1 Simulasi Digital	- Rpp 2 pertemuan ke 1 - Materi kom. daring Asintan - dihadiri 32 siswa		
5.	Jumat 5/9/2014	Mengajar Kelas XI TAB 2 Simulasi Digital	- Rpp 2 pertemuan ke 1 - Materi kom. daring Asintan - dihadiri 32 siswa		
		Mengajar Kelas XI TAB 1 GBPL	- Rpp 1 pertemuan ke 5 - Materi Gb. Situasi, denah - dihadiri 31 siswa		
6.	Sabtu 6/9/2014	Konsultasi Evaluasi pembelajaran	- form penilaian KPI dari Pengkhusan, Pokap 8 ketertarikan		

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 6 September 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR/PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 8/9/2014	Konsultasi revisi perubahan form	- form penilaian disetujui dan dipakai pada penilaian selanjutnya.		
2.	Selasa 9/9/2014	Mengajar kelas XI TGB 2 CBPL Mengajar kelas X TGB 3 Sim dig.	- Rpp 1 pertemuan ke-5 - Materi Gb. Denah - dihadiri 30 siswa - Rpp. 2. pertemuan ke 2 - Materi kom.daring Asintan - dihadiri 32 siswa - Materi daring Asintan Praktek mandiri diluar sekolah & dilaporkan ke guru		
3.	Rabu 10/9/2014	Konsultasi Materi pembelajaran Praktek Untuk Emulasi Digital			

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 13 Sept 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR./PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
4.	Kamis 11/9/2014	Mengajar kelas MTGB 3 GBPL  Mengajar kelas x TGB1 Simdig	- Rpp 1 pertemuan ke -6 - Materi Gb. Detail - dihadiri 32 siswa  - Rpp 2 pertemuan 3 - Materi Lanjutan Baring Abaikan - dihadiri 32 siswa		
5.	Jumat 12/9/2014	Mengajar kelas x TGB2 Simdig  Mengajar kelas x1 TGB1 GBPL	- Rpp 2 pertemuan ke -3 - Materi Gb. Detail - dihadiri 32 siswa  - Rpp 1 pertemuan 6 - Materi Gb. detail - dihadiri 32 siswa		
6.	Sabtu 13/9/2014	Konsultasi hasil evaluasi siswa	hasil evaluasi siswa		

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Yogyakarta, 13 Sept 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR/PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin 15/9/2014	Persiapan evaluasi K01 GBPL	- Instrumen & kuji-kaji Penilaian.		
2.	Selasa 16/9/2014	Mengajar kelas x TGB 2 GBPL	- Kpp. 1 pertemuan 6 Materi GB-detail dihadiri 30 siswa		
3.		Mengajar kelas x TGB 3 Bmdig	- Kpp. 2. pertemuan 3 Materi langubun daling Asokran dihadiri 32 siswa		
3	Rabu 17/9/2014	Konsultasi Instrumen evaluasi & Penilaian K01 GBPL.	- Instrumen disebejui dan bisa dipakai revisi form penilaian diresendiri untuk sikap.		

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 20 Sept 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

### UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 47 Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Drs. Mardiana, M.Eng

NAMA MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NO. MAHASISWA : 11505249002  
FAK/JUR/PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
4.	Kamis, 18/9/14	Mengajar kelas XI TGB 3 GBPL	Rpp 2. pertemuan 1 Materi Gb. detail pondasi evaluasi KP 1 Dihodori: 30 siswa		
		Mengajar kelas XI TGB 1 Simdig	Rpp 2. pertemuan 2 Materi Kom. Daring Sintak Dihodori: 32 siswa		
		Mengajar kelas XI TGB 2 Simdig	Rpp 2. pertemuan 4 Materi Kom Daring Sintak Dihodori: 32 siswa		
		Mengajar kelas XI TGB 1 GBPL	Rpp 2. pertemuan 1 Materi Gb. detail pondasi evaluasi KP 1 Dihodori: 31 siswa		
5.	Jumat, 19/9/14	Mengajar kelas XI TGB 2 Simdig			

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui :

Guru Pembimbing

Yogyakarta, 20 Sept 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. : 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. : 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## LAPORAN DANA PELKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

NOMOR LOKASI : 214  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 45 Yogyakarta

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana ( Dalam Rupiah)				
			Swadaya/Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Print RPP tentang K3 dan gambar perangkat lunak	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 4 halaman dengan harga @ Rp. 150,00	1.200,00				1.200,00
2.	Print RPP tentang komunikasi dalam jaringan	RPP selesai di print sebanyak 32 kali dan modul BAB I berjumlah masing-masing 7 halaman dengan harga @ Rp. 150,00	33.600,00				33.600,00
3.	Print RPP tentang etiket master dan logo	RPP selesai di print sebanyak 4 kali dan berjumlah masing-masing 6 halaman dengan harga @ Rp. 150,00		3.600,00			3.600,00
4.	Print RPP tentang jenis komunikasi daring asinkron	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 5 halaman dengan harga @ Rp. 150,00		1.500,00			1.500,00
5.	Print RPP tentang denah	RPP selesai di print sebanyak 2 kali dan berjumlah masing-masing 10 halaman dengan harga @ Rp. 150,00	3.000,00				3.000,00
6.	Soal test KD 1 simulasi digital	Print soal test KD 1 simulasi digital sebanyak 32 halaman dengan harga	4.800,00				4.800,00





## LAPORAN DANA PELKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

NOMOR LOKASI : 214  
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. A.M. Sangaji No. 45 Yogyakarta

		@ Rp. 150,00					
7.	Print RPP GBPL	Print RPP GBPL sebanyak 24 halaman sebanyak 2 kali dengan harga @ Rp. 150,00		7.200,00			7.200,00
8.	Print RPP Simulasi Digital	Print RPP GBPL sebanyak 36 halaman sebanyak 2 kali dengan harga @ Rp. 150,00	10.800,00				10.800,00
9.	Print laporan PPL	Laporan PPL selesai di print sebanyak 2 kali		98.000,00			98.000,00
10.	Jilid laporan PPL	Laporan PPL selesai di jilid sebanyak 2 kali		40.000,00			40.000,00
TOTAL			53.400,00	150.300,00			203.700,00

Mengetahui,

Kepala Sekolah/Pimpinan Lembaga

Dosen Pembimbing Lapangan

Ketua Kelompok

Drs. Paryoto, M.T., M.Pd  
NIP. 19641214 199003 1 007

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Ryan Hananta  
NIM. 11503241021



## SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

### KALENDER PENDIDIKAN

Doc. No.

F/73/Waka 1/9

Rev. No.

0

Effective Date

16 Juli 2014

Page

Halaman 1 dari 1



#### PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta Kodepos: 55233 Telp. (0274) 513490 Fax. (0274) 512639

Website: <http://www.smk2-yk.sch.id> e-mail: [info@smk2-yk.sch.id](mailto:info@smk2-yk.sch.id)

### KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

	<b>JULI 2014</b>	<b>AGUSTUS 2014</b>	<b>SEPTEMBER 2014</b>	<b>OKTOBER 2014</b>	<b>NOVEMBER 2014</b>	<b>DESEMBER 2014</b>
<b>MINGGU</b>	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
<b>SENIN</b>	13 20 27	11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29
<b>SELASA</b>	14 21 28	12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30
<b>RABU</b>	15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31
<b>KAMIS</b>	16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30	6 13 20 27	11 18 25
<b>JUM'AT</b>	17 24 31	8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31	7 14 21 28	12 19 26
<b>SABTU</b>	18 25	9 16 23 30	6 13 20 27	11 18 25	8 15 22 29	13 20 27
	<b>JANUARI 2015</b>	<b>FEBRUARI 2015</b>	<b>MARET 2015</b>	<b>APRIL 2015</b>	<b>MEI 2015</b>	<b>JUNI 2015</b>
<b>MINGGU</b>	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
<b>SENIN</b>	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	8 15 22 29
<b>SELASA</b>	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	9 16 23 30
<b>RABU</b>	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	8 15 22 29	6 13 20 27	10 17 24 31
<b>KAMIS</b>	8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	9 16 23 30	7 14 21 28	11 18 25
<b>JUM'AT</b>	9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	10 17 24 31	8 15 22 29	12 19 26
<b>SABTU</b>	10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	11 18 25	9 16 23 30	13 20 27
<b>MINGGU</b>	<b>JULI 2015</b>	<b>Keterangan :</b>				
<b>SENIN</b>	5 12 19 26	Awal masuk sekolah				
<b>SELASA</b>	13 20 27	Ulangan Akhir Semester				
<b>RABU</b>	14 21 28	Penerimaan Raport				
<b>RABU</b>	15 22 29	Libur Semester				
<b>KAMIS</b>	16 23 30	Libur Ramadhan/Idul Fitri				
<b>JUM'AT</b>	17 24 31	Ulang Tahun Kota Yogyakarta				
<b>SABTU</b>	18 25	Libur Umum				
		Libur Khusus (Hari Guru)				
		Hardiknas				
		Ujian Sekolah				
		Latihan Ujian Nasional				
		Ujian Nasional Utama				
		Ujian Nasional Susulan				
		Penggunaan Pakaian Tradisional				
		Ujian Tengah Semester				
		Porsenitas				
		Bakti Sosial				
		Imtak Ramadhan				
		Kunjungan Industri				
		Pekan Karier				

Perhitungan Minggu Efektif  
Sem. Ganjil : 18 Minggu  
Sem. Genap : 19 Minggu

Yogyakarta, 12 Juli 2014  
Kepala Sekolah,  
**Drs. BARYOTO, MT, M.Pd**  
NIP. 19641214 199003 1 007

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>JADWAL PELAJARAN TAHUN 2014/2015</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 1

JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PPL UNY 2014

MAHASISWA : Uka Nurrahman  
NIM : 11505249002

Guru Pembimbing : Drs. Mardiana, M.Eng  
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santoso, M.Pd

WAKTU		06.45-07.30	07.30-09.00		09.15-10.45		10.45-12.15		12.45-14.15		14.15-15.45		16.00-17.30		JUMLAH
HARI	JAM KE-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JAM
SENIN	KELAS	UP/PERWALIAN													
	RUANG														
WAKTU		06.45-07.00	07.00-08.30		08.45-10.15		10.15-11.45		12.15-13.45		13.45-15.15		15.30-17.00		
SELASA	KELAS	IMTAQ	XI TGB 2 / GBPL						X TGB 3 / SD						8
	RUANG	G. 203	G. 203						G. 203						
RABU	KELAS														
	RUANG														
KAMIS	KELAS	IMTAQ	XI TGB 3 / GBPL						X TGB 1 / SD						8
	RUANG	G. 203	G. 203						G. 203						
WAKTU		06.45-07.30	07.30-09.00		09.15-10.45		10.45-12.15		12.45-14.15		14.15-15.45		16.00-17.30		
JUM'AT	KELAS	IMTAQ	X TGB 2 / SD		XI TGB										8
	RUANG	G. 203	G. 203		G. 203										
WAKTU		06.45-07.00	07.00-08.30		08.45-10.15		10.15-11.45		12.15-13.45		13.45-15.15		15.30-17.00		
SABTU	KELAS														
	RUANG														
														JUMLAH	24

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa


Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



**GAMBAR  
BANGUNAN  
PERANGKAT  
LUNAK**

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 3

**PERHITUNGAN MINGGU / JUMLAH JAM EFEKTIF**

Mata Pelajaran	: GBPL
Kelas	: XI TGB
Semester	: 3 (TIGA)
Program Keahlian	: TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Jumlah jam mengajar per minggu = 26 JP

Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jum’at		Sabtu	
Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP
		XI TGB2	6			XI TGB3	6	XI TGB1	6		
Jumlah	0	Jumlah	6	Jumlah	0	Jumlah	6	Jumlah	6	Jumlah	0

- ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL GBPL KELAS XI TGB1 HARI JUM’AT:

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	4	4	-	-	
2	Agustus	5	1	4	4	
3	September	4	-	4	4	
4	Oktober	5	-	5	5	
5	November	4	-	4	4	
6	Desember	4	3	1	1	
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	

Rincianjumlah jam pelajaran yang efektif:

KelasXI  
TGB1

18Hari

X

6jam pelajaran

=

108 jam pelajaran

- ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL GBPL KELAS XI TGB2 HARI SELASA:

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	5	5	-	-	
2	Agustus	4	1	3	3	
3	September	5	-	5	5	
4	Oktober	4	1	3	3	
5	November	5	1	3	3	
6	Desember	4	3	2	2	
	<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	

Rincianjumlah jam pelajaran yang efektif:

KelasXI  
TGB2

16Hari

X


6 jam pelajaran

=

96 jam pelajaran

- ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL GBPL KELAS XI TGB2 HARI KAMIS:

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	4	4	-	-	
2	Agustus	5	1	4	4	
3	September	4	-	4	4	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 3

4	Oktober	5	-	5	5
5	November	4	-	4	4
6	Desember	4	3	1	1
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	<b>18</b>


Rincianjumlah jam pelajaran yang efektif:

KelasXI TGB2	19Hari	X	6 jam pelajaran	=	114 jam pelajaran
-----------------	--------	---	-----------------	---	-------------------

KESIMPULAN :

Berdasarkanhasilanalisa jam pembelajaran efektif di atas maka untuk KBM GBPL Kelas XI TGB1, XI TGB2 dan XI TGB3 hanya diambil 15 hari efektif dengan jumlah jam pelajaran = 15 x 6 JP = 96 JP, bila ternyata dalam pelaksanaan ada siswa waktu di luar hari efektif tersebut maka sebagai waktu cadangan untuk kegiatan perbaikan dan pengayaan hasil belajar.

<b>KELAS : XI TGB1</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 96 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak dan mengenal perintah dasar 2 dimensi : 36 jam pelajaran Materi KD-2 Memodifikasi gambar 2 dimensi pada perangkat lunak : 18jam pelajaran Materi KD-3 Menggunakan fasilitas pendukung gambar 2 dimensi pada perangkat lunak : 18 jam pelajaran Materi KD-4 Mencetak gambar 2 dimensi dari perangkat lunak : 24 jam pelajaran <b>Ulangan Harian : - jam</b> <b>Ulangan Umum : - jam</b> <b><u>Cadangan(kegiatan perbaikan/pengayaan)</u> : 12 jam</b> <b>Jumlah : 108jam</b>	
<b>KELAS : XI TGB2</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 96 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak dan mengenal perintah dasar 2 dimensi : 36 jam pelajaran Materi KD-2 Memodifikasi gambar 2 dimensi pada perangkat lunak : 18jam pelajaran Materi KD-3 Menggunakan fasilitas pendukung gambar 2 dimensi pada perangkat lunak : 18 jam pelajaran Materi KD-4 Mencetak gambar 2 dimensi dari perangkat lunak : 24 jam pelajaran <b>Ulangan Harian : - jam</b> <b>Ulangan Umum : - jam</b> <b><u>Cadangan(kegiatan perbaikan/pengayaan)</u> : - jam</b> <b>Jumlah : 96 jam</b>	
<b>KELAS : XI TGB3</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 96 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak : 36 jam pelajaran	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>3</b>

	dan mengenal perintah dasar 2 dimensi	
Materi KD-2	Memodifikasi gambar 2 dimensi pada perangkat lunak	: 18jam pelajaran
Materi KD-3	Menggunakan fasilitas pendukung gambar 2 dimensi pada perangkat lunak	: 18 jam pelajaran
Materi KD-4	Mencetak gambar 2 dimensi dari perangkat lunak	: 24 jam pelajaran
<b>Ulangan Harian</b>		<b>: - jam</b>
<b>Ulangan Umum</b>		<b>: - jam</b>
<b>Cadangan(kegiatanperbaikan/pengayaan)</b>		<b>: 18 jam</b>
<b>Jumlah</b>		<b>: 114jam</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 4

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)			
<div> Mata Pelajaran : GBPL  Kelas : XI TGB  Tahun Pelajaran : 2014 / 2015 </div>			

Semester	KompetensiDasar/Program	Jam Pelajaran	Keterangan (RPP No.)
3 (Tiga)	<b>1. Menggambar teknik bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD</b>	<b>96</b>	
	1.1 Melaksanakanprosedur K3, SOP dan menggambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	36	01
	1.2 Memodifikasi gambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	18	02
	1.3 Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD	18	03
	1.4 Mencetak gambar bangunan dengan menggunakan printer/ploter	24	04
	<b>Jumlah</b>	<b>96</b>	
	Cadangan	0	
	<b>Jumlah JP semester ganjil</b>	<b>96</b>	
4 (Enam)	<b>2. Menggambar rencana rumah tinggal 3 Dimensi menggunakan perangkat lunak AutoCAD</b>	<b>24</b>	
	2.1 Membuat gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak AutoCAD	12	05
	2.2 Memodifikasi gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak AutoCAD	6	06
	2.3 Rendering gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak AutoCAD	6	07
	<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	
	<b>3. Menggambar rencana rumah tinggal 3 Dimensi menggunakan perangkat lunak ArchiCAD</b>	<b>24</b>	
	3.1 Membuat gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak ArchiCAD	12	08
	3.2 Memodifikasi gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak ArchiCAD	6	09
	3.3 Rendering gambar 3 dimensi menggunakan perangkat lunak ArchiCAD	6	10
	<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	
	Cadangan	0	
	<b>Jumlah JP semester genap</b>	<b>48</b>	

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui


Verifikasi

Dosen Pembimbing Lapangan
Guru Pembimbing
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/73/Waka 1/6
			Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman 2 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : GBPL XI TGB1 (Hari Jum'at)**

**SEMESTER : 3 (Tiga)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																											Ket				
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember						
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:						
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2		3	4	5	
1.	Melaksanakan prosedur K3, SOP dan menggambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	36								6	6	6			6	6	6																RPP 01	
2.	Memodifikasi gambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	18												6				6	6														RPP 02	
3.	Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD	18																		6	6	6											RPP 03	
4.	Mencetak gambar bangunan dengan menggunakan printer/plotter	24																						6	6	6			6					RPP 04
	Cadangan	12																					6							6				
J U M L A H		108																																

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**


**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : GBPL XI TGB2 (Hari Selasa)**

**SEMESTER : 3 (Tiga)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																												Ket		
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
1.	Melaksanakan prosedur K3, SOP dan menggambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	36																															RPP 01
2.	Memodifikasi gambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	18																															RPP 02
3.	Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD	18																															RPP 03
4.	Mencetak gambar bangunan dengan menggunakan printer/plotter	24																															RPP 04
	Cadangan																																
J U M L A H		96																															

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**


**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : GBPL XI TGB3 (Hari Kamis)**

**SEMESTER : 3 (Tiga)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																												Ket		
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
1.	Melaksanakan prosedur K3, SOP dan menggambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	36																															RPP 01
2.	Memodifikasi gambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	18																															RPP 02
3.	Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD	18																															RPP 03
4.	Mencetak gambar bangunan dengan menggunakan printer/plotter	24																															RPP 04
	Cadangan	18																															
J U M L A H		114																															

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**

**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



SILABUS MATA PELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK  
Mata Pelajaran : Menggambar dengan Perangkat Lunak  
Kelas : XI

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak					
1.2 Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam					

<p>menggambar dengan perangkat lunak.</p> <p>1.3 Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhatian-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.</p>					
<p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan</p>					
<p>3.1 Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.</p> <p>4.1 Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan</p>	<p>Keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggambar dengan komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dampak penggunaan Terhadap kesehatan</li> <li>· Prosedur penggunaan Komputer yang baik</li> <li>· Cara penyimpanan</li> </ul>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati macam-macam prosedur K3</li> <li>• Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan</li> </ul>	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar benda 2dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/gambar kerja dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Observasi:</p>	<p>2 JP + 34 JP = 36 JP ( 6 x pertemuan)</p>	<p>Modul menggambar Dengan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suparno (2008), <i>“Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2”</i>, Direktorat PSMK</li> <li>• Referensi lain</li> </ul>

<p>perangkat lunak.</p> <p>3.2 Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.</p> <p>4.2 Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak</p>	<p>data gambar</p> <p>Perintah dasar gambar 2 dimensi yang terdapat pada perangkat lunak</p> <p>Tugas :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Polygon garis dengan koordinat polar.</li> <li>2. Etiket A4</li> <li>3. Logo SMK Negeri 2 Yogyakarta</li> <li>4. Denah</li> </ol>	<p>secara aktif dan mandiri tentang prosedur K3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur K3</li> <li>• Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur K3</li> <li>• Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur penggambaran dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur K3 dalam bentuk lisan, tulisan, maupun gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pelaksanaan Penggambar dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan atau tertulis terkait dengan prosedur K3</li> <li>• Lisan atau tertulis terkait prosedur penggunaan perangkat lunak</li> </ul>		<p>yang sesuai</p>
---	---	--	--	--	--------------------

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja</li> </ul>			
3.3 Menganalisis perintah memodifikasi gambar dengan perangkat lunak sesuai prosedur 4.3 Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif	Perintah memodifikasi gambar 2 dimensi yang terdapat pada perangkat lunak  Tugas : 1. Detail pondasi 2. Detail kuda-kuda	Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> </ul> Menanya : <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak</li> </ul> Mengeksplorasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak</li> </ul> Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak</li> </ul> Mengkomunikasikan : <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang memodifikasi gambar dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja</li> </ul>	Tugas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memodifikasi gambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak</li> </ul> Observasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak</li> </ul> Tes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan atau tertulis terkait prosedur penggunaan perangkat lunak</li> </ul>	18 JP (3 x pertemuan)	Modul menggambar Dengan perangkat lunak <ul style="list-style-type: none"> <li>Suparno (2008), <i>“Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2”</i>, Direktorat PSMK</li> </ul> Referensi lain yang sesuai
3.4 Menerapkan fasilitas pendukung gambar pada	Penggunaan fasilitas pendukung	Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati atau dari literatur tentang</li> </ul>	Tugas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambar benda 2</li> </ul>	18 JP (3 x pertemuan)	Modul menggambar Dengan perangkat

<p>perangkat lunak</p> <p>4.4 Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif</p>	<p>gambar 2 dimensi pada perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Setting notasi</li> <li>· Setting layer</li> </ul>	<p>perangkat lunak untuk menggambar teknik</p> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur penggunaan fasilitas pendukung perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur penggunaan fasilitas pendukung</li> </ul> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur penggunaan fasilitas pendukung</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur penggunaan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja</li> </ul>	<p>dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak</p> <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan atau tertulis terkait prosedur penggunaan perangkat lunak</li> </ul>		<p>lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suparno (2008), <i>“Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2”</i>, Direktorat PSMK</li> </ul> <p>Referensi lain yang sesuai</p>
<p>3.5 Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan</p> <p>4.5 Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan</p>	<p>Pencetakan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginstall printer</li> <li>• Setting pencetakan (ukuran kertas, skala gambar, warna dan ketebalan garis)</li> <li>• Mencetrak gambar</li> </ul>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk mencetak gambar</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang</li> </ul>	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetak gambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Observasi:</p>	24 JP (4 x pertemuan)	<p>Modul menggambar Dengan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suparno (2008), <i>“Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2”</i>, Direktorat PSMK</li> </ul> <p>Referensi lain yang</p>

		<p>prosedur pencetakan dengan perangkat lunak</p> <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur pencetakan dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur pencetakan dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur pencetakan dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses pelaksanaan pencetakan dengan perangkat lunak</li> </ul> <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan atau tertulis terkait prosedur pencetakan dengan perangkat lunak</li> </ul>		sesuai
--	--	--	---	--	--------

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah  
Mata Pelajaran  
  
Kelas/Semester  
Tahun Pelajaran  
Materi Pokok  
  
Pertemuan ke  
Alokasi Waktu


: **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
: **Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)**  
  
: XI / Ganjil  
: 2014/2015  
: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad  
  
: 1 (Pertama)  
: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
  - Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
  - Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
  - Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
  - Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.  
Indikator :
    - Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
    - Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
  - Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.  
Indikator :

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
 Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam mnegggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:
- Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
  - Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
  - Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.


**D. Materi Pembelajaran**

- Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskrripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskrripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
- Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

**E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
- Ceramah
- Demonstrasi
- Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
- Pemberian tugas proyek



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


G. Sumber Belajar

1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan

H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran

Pertemuan I : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi)</li> <li>2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan GBPL yang telah dipelajari di kelas X</li> <li>3. Menginformasikan materi pokok pembelajaran GBPL di kelas XI semester ganjil dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk)</li> <li>4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dselesaikan di semester ganjil (apersepsi)</li> </ol>	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).</u></li> <li>2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</li> <li>3. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Pengenalan layar kerja dan perintah-perintah toolbar draw yang terdapat dalam perangkat lunak (AutoCAD).</u></li> <li>4. Tanya jawab/diskusi kelas tentang perintah-perintah dasar AutoCAD pada Toolbar.</li> <li>5. Siswa diberi tugas individu untuk membuat Poligon garis dengan perintah-perintah dasar yang telah dijelaskan.</li> <li>6. Siswa membuat polygon garis dengan perintah-perintah dasar dalamCAD.</li> <li>7. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</li> </ol>	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas</li> </ol>	15 menit

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

	pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	
--	---	--

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
 Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
 Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
 NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
 NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2014/2015
Materi Pokok	: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad
Pertemuan ke	: 2 (Kedua)
Alokasi Waktu	: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.  
Indikator :
  - Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
  - Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.  
Indikator :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

**C. Tujuan Pembelajaran**

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:


1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
3. Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
4. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
5. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
6. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


**G. Sumber Belajar**

1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan II : 6 x 45 menit (270 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan chek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)	15 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jenis-jenis perintah dasar toolbar ; Draw</u></li> <li>- <u>Penggunaan dan fungsi perintah toolbar draw</u></li> </ul> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberikan tugas menggambar etiket sebagai etiket master yang akan digunakan selama tahun pelajaran. 4. Siswa bertanya apabila kurang jelas terhadap contoh yang diberikan 5. Siswa menggambar etiket dengan menggunakan perangkat lunak. 6. Siswa membuat logo sekolah menggunakan perintah draw dengan perangkat lunak 7. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.	240 menit
PENUTUP	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	15 menit

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah  
Mata Pelajaran  
  
Kelas/Semester  
Tahun Pelajaran  
Materi Pokok  
  
Pertemuan ke  
Alokasi Waktu


: **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
: **Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)**  
  
: XI / Ganjil  
: 2014/2015  
: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad  
  
: 3 (Ketiga)  
: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.  
Indikator :
  - Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
  - Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.  
Indikator :

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
 Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam mnegggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:
1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
  2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  3. Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
  4. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
  5. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  6. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.


**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya

G. Sumber Belajar


1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan

H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran

Pertemuan III : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan chek kehadiran siswa (presensi)</li> <li>2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)</li> </ol>	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jenis-jenis perintah dasar toolbar ; Draw untuk gambar logo</u></li> <li>- <u>Penggunaan dan fungsi perintah toolbar draw menggambar denah</u></li> </ul> </li> <li>2. Siswa mengamati/memeriksa secara mandiri gambar etiket hasil pengerjaan tugas pertemuan yang lalu dan diskusi dengan teman sejawat atau asistensi dengan guru.</li> <li>3. Siswa diberi tugas individu untuk menggambar logo sekolah dengan menggunakan perangkat lunak.</li> <li>4. Siswa melanjutkan / menyempurnakan gambar etiket menggunakan perangkat lunak.</li> <li>5. Siswa diberikan tugas individu untuk menggambar logo sekolah dengan perangkat lunak.</li> <li>6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi dengan guru.</li> </ol>	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</li> <li>3. Refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>4. Menutup pelajaran</li> </ol>	15 menit

I. Rancangan Penilaian

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan  - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah  
Mata Pelajaran  
  
Kelas/Semester  
Tahun Pelajaran  
Materi Pokok  
  
Pertemuan ke  
Alokasi Waktu

: **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
: **Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)**  
  
: XI / Ganjil  
: 2014/2015  
: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad  
  
: 4 (Keempat)  
: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.  
Indikator :
  - Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
  - Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.  
Indikator :



- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

**C. Tujuan Pembelajaran**

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:


1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
3. Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
4. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
5. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
6. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya

**G. Sumber Belajar**

1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan


**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan IV : 6 x 45 menit (270 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan chek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)	15 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang; - <u>Printah dasar untuk menggambar denah</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas individu untuk membuat gambar denah rumah tinggal ramah lingkungan dengan menerapkan konsep rumah tinggal sederhana ramah lingkungan dan tahan gempa menggunakan perangkat lunak. 4. Siswa membuat gambar denah rumah tinggal sederhana dan tahan gempamenggunakan perangkat lunak. 5. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.	240 menit
PENUTUP	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	15 menit

**I. Rancangan Penilaian**

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan  - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui

Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi

Guru Pembimbing


Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
 NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
 NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah  
Mata Pelajaran  
  
Kelas/Semester  
Tahun Pelajaran  
Materi Pokok  
  
Pertemuan ke  
Alokasi Waktu

: **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
: **Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)**  
  
: XI / Ganjil  
: 2014/2015  
: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad  
  
: 5 (Kelima)  
: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.  
Indikator :
  - Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
  - Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- 3.2. Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.  
Indikator :



- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

**C. Tujuan Pembelajaran**

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:

1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
3. Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
4. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
5. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
6. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.


**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


G. Sumber Belajar

1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan

H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran

Pertemuan V : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan chek kehadiran siswa (presensi)</li> <li>2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)</li> </ol>	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Menggambar detail pondasi dan sloof</u></li> <li>2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</li> <li>3. Siswa mengamati dan memeriksa secara mandiri hasil pengerjaan tugas pertemuan yang lalu dan boleh tanya jawab/diskusi dengan teman sejawat atau asistensi kepada guru.</li> <li>4. Siswa diberi tugas individu melanjutkan/melengkapi gambar denah bangunan rumah tinggal beserta detail pondasinya.</li> </ol>	240 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa merevisi/menyempurnakan gambar denah dan melanjutkan dengan menggambar detail pondasi</li> <li>6. Siswa menyiapkan etiket master untuk mencetak gambar denah dan detailnya.</li> <li>7. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</li> </ol>	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</li> <li>3. Refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>4. Menutup pelajaran</li> </ol>	15 menit

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan  - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-GBPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah

: **SMK Negeri 2 Yogyakarta**

Mata Pelajaran

: **Menggambar Bangunan Dengan Perangkat Lunak (GBPL)**

Kelas/Semester

: XI / Ganjil

Tahun Pelajaran

: 2014/2015

Materi Pokok

: Menganalisis K3 dan mengenal peintah dasar gambar 2 dimensi perangkat lunak Autocad

Pertemuan ke

: 6 (Keenam)

Alokasi Waktu

: 6 x 270 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.
 

Indikator :

a. Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.

b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.
 

Indikator :



- a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.  
Indikator :
  - a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
  - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
  - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
  - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
  - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
  - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

### C. Tujuan Pembelajaran

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:


1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
3. Membuat folder penyimpanan data tugas masing-masing.
4. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
5. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
6. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

### D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan:
  - Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.
  - Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
  - Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
  - Mendeskripsikan langkahlangkah pembuatan gambar denah rumah tinggal
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
  - Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD).
  - Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

6. Tutorial / Asistensi

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Jobsheet
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Autocad 2011, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Printer / Ploter
5. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
6. Stopmap snelhekte
7. Pelubang kertas
8. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


G. Sumber Belajar

1. File materi (softcopy)
2. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
3. Buku panduan menggambar : AutoCad
4. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
5. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
6. Internet
7. Nara sumber/praktisi di lapangan

H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran

Pertemuan VI : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan chek kehadiran siswa (presensi)</li> <li>2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)</li> </ol>	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Menggambar detail kuda-kuda kayu.</u></li> <li>2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</li> <li>3. Siswa mengamati dan memeriksa secara mandiri hasil pengerjaan tugas pertemuan yang lalu dan boleh tanya jawab/diskusi dengan teman sejawat atau asistensi kepada guru.</li> <li>4. Siswa diberi tugas individu melanjutkan/melengkapi gambar denah bangunan rumah tinggal beserta detail-detailnya.</li> <li>5. Siswa merevisi/menyempurnakan gambar sebelumnya dan melanjutkan dengan menggambar detail kuda-kuda kayu.</li> <li>6. Siswa menyiapkan etiket master untuk mencetak gambar denah dan detailnya.</li> <li>7. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</li> </ol>	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</li> <li>3. Pemberian tugas tidak terstruktur (terlampir)</li> <li>4. Refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>5. Menutup pelajaran</li> </ol>	15 menit

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

--	--	--

- I. Rancangan Penilaian
1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman standar operasional prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer. b. Pemahaman jenis-jenis dan macam-macam perintah dasar ( <i>draw</i> ) gambar perangkat lunak. c. Pemahaman konsep bangunan rumah tinggal ramah lingkungan dan tahan gempa.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Membuat dokumen gambar rencana bangunan rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara softcopi dan hardcopi	- Pengamatan - Tugas Proyek	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Jobsheet dan pedoman penilaian
  - d. Format penilaian : sikap, keterampilan, pengetahuan, produk/ hasil tugas praktek.
  - e. Form Analisis Hasil Evaluasi

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Yogyakarta, 14 Juli 2014  
  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



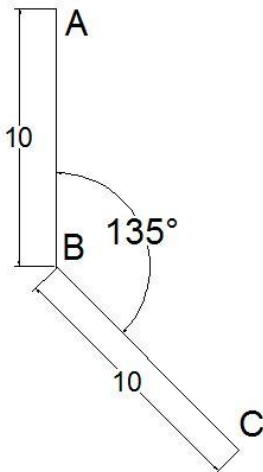
	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 4

**ULANGAN (TES) TEORI**

Mata Pelajaran : GBPL  
Kelas/Semester : XI TGB / 3  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D menggunakan perangkat lunak  
  
Hari, Tanggal : ..... , .....  
2014  
Waktu : 60 Menit


**PETUNJUK:**

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Sebutkan prosedur yang benar langkah mengidupkan dan mematikan komputer!	10
2	Sebutkan minimal 3 akibat apabila mematikan komputer tidak sesuai prosedur ! Sebutkan 2 metode cara membuat garis dalam perangkat lunak AutoCAD!	10
3	Jelaskan perbedaan antara kedua metode cara membuat garis dalam perangkat lunak AutoCAD tersebut dan bererikan contoh penulisannya dalam command line di AutoCAD!	5
4	Sebutkan minimal 3 bagian yang terdapat pada layar kerja AutoCAD!	10
5	Tuliskan langkah dan jelaskan minimal 3 macam perintah membuat garis yang terdapat pada AutoCAD!	5
6	Tuliskan langkah membuat persegi panjang dengan menggunakan rectangle !	10
7	Tuliskan langkah membuat segi 8 dengan menggunakan perintah polygon ! Tuliskan langkah membuat lingkaran dengan diameter 30 dengan menggunakan perintah circle !	10
8	<div>  </div>	20
9	Tuliskan rumus koordinat polar yang digunakan untuk menggambar garis dari titik B ke titik C beserta perhitungan sudutnya !	
	JUMLAH SKOR MAKSIMUM	100

**Selamat Mengerjakan**

---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 4

## **JOBSHEET (TUGAS TERSTRUKTUR SISWA)**

### **NO. 01/GBPL/XI TGB**

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas / Semester : XI TGB / 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Judul Tugas (Job) : Latihan dasar menggambar garis polygon membentuk sudut dengan perangkat lunak (AutoCAD)  
 Alokasi Waktu : 1 Pertemuan @ 6 x 45 menit

#### **A. TUJUAN**

Peserta didik mampu dalam:

1. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat garis dengan sistem koordinat polar dan koordinat kartesius.
2. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat gambar poligon sudut sembarang menggunakan AutoCAD.
3. Menyimpan file gambar AutoCAD beserta file backupnya dalam format DWG dan manajemen folder.
4. Bekerja secara tim membuat gambar poligon sudut sembarang menggunakan Autocad dengan menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran.

#### **B. ALAT DAN BAHAN**

1. Komputer : OS Windows dan Autocad.
2. LCD Projector & Screen
3. Jobsheet

#### **C. SUMBER BELAJAR**

1. Materi / bahan ajar dari guru (softcopy/hardcopy)
2. Referensi pendukung:
  - Contoh dokumen rencana bangunan rumah
  - Buku referensi (Autocad, Menggambar Teknik Bangunan, Ilmu Bangunan Gedung, Mendesain rumah, dll.)
3. Internet : artikel yang relevan
4. Obyek nyata di lapangan: perumahan/rumah

#### **D. KESELAMATAN KERJA**


1. Taatilah peraturan / tata tertib penggunaan lab komputer
2. Operasikan komputer sesuai petunjuk atau SOP (Standar Operasional Prosedur)
3. Bekerja dan belajar secara tertib dan disiplin.
4. Jaga keamanan / keselamatan alat, bahan, hasil kerja dan keselamatan diri andaselama belajar dan bekerja.
5. Bekerja dan belajar dengan teliti, rapi, dan utamakan benar sesuai ketentuan / petunjuk yang diberikan sehingga mencapai hasil kerja terbaik.
6. Jangan saling mengganggu apalagi merusak/menghapus hasil kerja orang lain.
7. Jangan melakukan kecurangan (tidak jujur) dalam belajar atau bekerja.
8. Tanyakan hal-hal penting yang kurang jelas atau belum dimengerti kepada guru atau nara sumber lain yang relevan/kompeten, atau melalui buku dan referensi lainnya. Jika perlu pelajari obyek nyata di lapangan yang sekiranya bisa membantu.
9. Jangan lupa berdoa setiap memulai dan mengakhiri belajar atau bekerja.

#### **E. INSTRUKSI TUGAS**

Buat gambar polygon sudut sembarang sebagai latihan tugas dalam bentuk :

1. Gambar polygon sudut sembarang seperti gambar kerja pada jobsheet.  
 Catatan: siswa tidak boleh digambarkan oleh siswa lain yang sekelas maupun termasuk dengan siswa di kelas paralel lainnya, jika terjadi maka yang siswa digambarkan tugasnya harus menggambar ulang sendiri.



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 4

2. Berdasarkan contoh gambar pada jobsheet siswa hendaknya menggambar dengan metode yang berbeda, yaitu:
  - a. Metode koordinat Polar
  - b. Metode koordinat Kartesius
3. Manajemen folder dengan membuat folder master dengan format yang ditentukan.
4. Gambar poligon sederhana (latihan tugas) tersebut dikerjakan secara individu namun boleh bekerja sama dan masing-masing menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran dengan catatan tidak boleh dikerjakan teman/orang lain apalagi copi-paste. Jika diketahui copi-paste tugas milik orang lain atau dikerjakan orang lain maka hasil tugas dianggap tidak sah dan tidak dinilai sehingga yang bersangkutan harus membuat sendiri tugas baru.

#### F. GAMBAR KERJA (Contoh polygon Terlampir)

#### G. PENILAIAN

Kriteria Penilaian dan Bobot	Skor Maks
A. Soft copy : Gambar poligon sudut sembarang <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan ukuran (30)</li> <li>- Ketepatan sudut (30)</li> <li>- Penggunaan metode (20)</li> <li>- Produktivitas waktu (10)</li> </ul>	90
B. K3 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen file (nama folder &amp; file) (4)</li> <li>- BackUp file DWG &amp; PDF (4)</li> <li>- Keselamatan kerja (2)</li> </ul>	10
JUMLAH	100

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

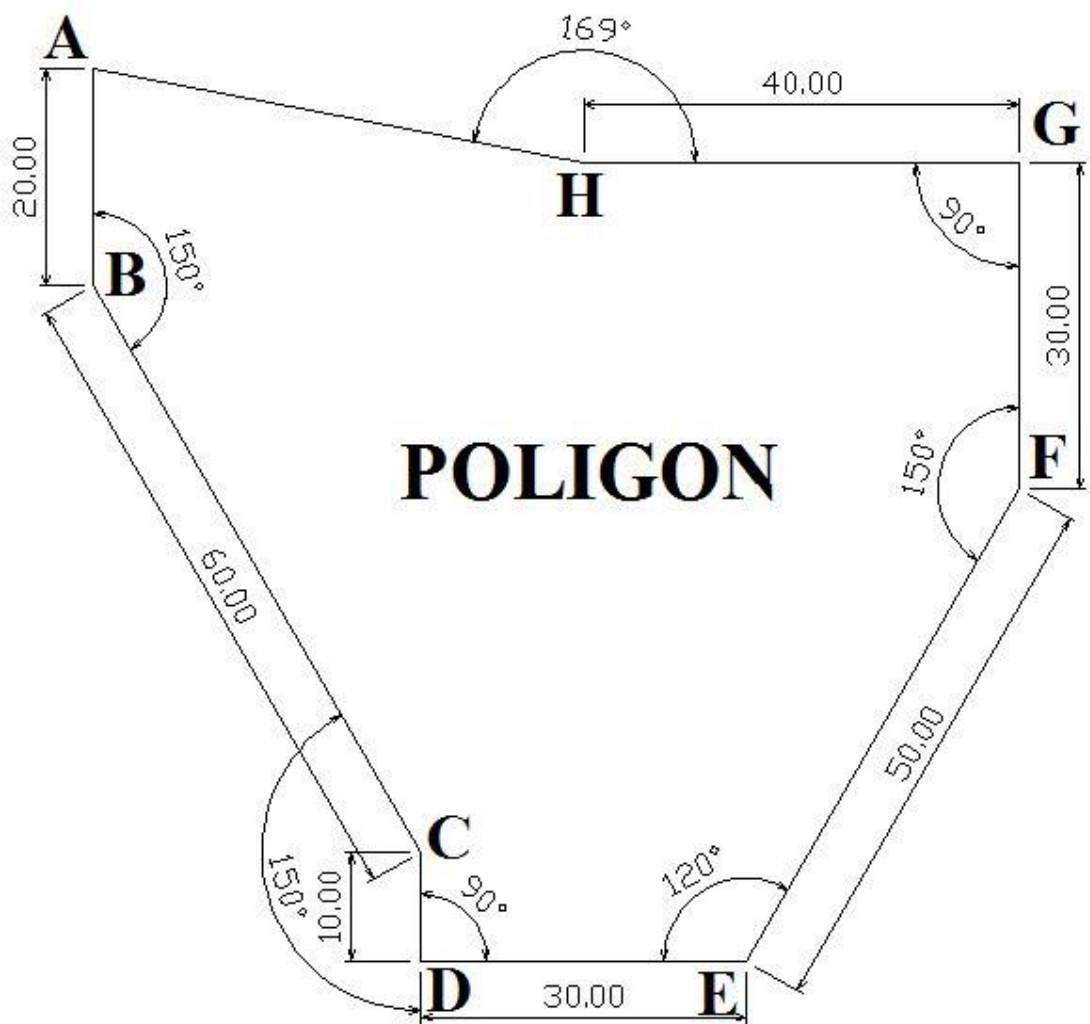
Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001


Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 4

Polygon



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 5

**ULANGAN (TES) TEORI**

Mata Pelajaran

:

GBPL

Kelas/Semester

:

XI TGB / 3

Tahun Pelajaran

:

2014/2015

Materi Pokok

:

Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif

Hari, Tanggal

:

..... , ..... 2014

Waktu

:

60 Menit


**PETUNJUK:**

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Sebutkan fungsi penggunaan trim pada gambar perangkat lunak AutoCAD !	10
2	Sebutkan langkah memasukkan perintah untuk memotong garis yang berlebihan!	10
3	Sebutkan fungsi penggunaan extend pada gambar perangkat lunak AutoCAD !	10
4	Sebutkan langkah memasukkan perintah untuk memperpanjang garis yang kurang panjangnya !	10
5	Sebutkan fungsi hatch dan langkah menggunakan hatch!	10
6	Sebutkan langkah membuat arsiran tembok pada denah !	10
7	Sebutkan langkah mengubah ukuran gambar dengan skala !	10
8	Sebutkan langkah membuat mirror pada AutoCAD !	10
9	Sebutkan langkah membuat offset pada AutoCAD !	10
10	Sebutkan langkah merotasi gambar pada AutoCAD !	10
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 5

## **JOB SHEET (TUGAS TERSTRUKTUR SISWA)**

### **NO. 02/GBPL/XI TGB**

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas / Semester : XI TGB / 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Judul Tugas (Job) : Menggambar etiket master dan logo sekolah dengan perangkat lunak  
 Alokasi Waktu : 2 Pertemuan @ 6 x 45 menit

#### **A. TUJUAN**

Peserta didik mampu dalam:

1. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat etiket dan logo sekolah sebagai master yang akan dipakai pada tugas-tugas selanjutnya.
2. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat gambar etiket dan logo sekolah menggunakan AutoCAD.
3. Menyimpan file gambar AutoCAD beserta file backupnya dalam format DWG dan manajemen folder.
4. Bekerja secara tim membuat gambar etiket dan logo sekolah menggunakan Autocad dengan menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran.

#### **B. ALAT DAN BAHAN**

1. Komputer : OS Windows dan Autocad.
2. LCD Projector & Screen
3. Jobsheet

#### **C. SUMBER BELAJAR**

1. Materi / bahan ajar dari guru (softcopy/hardcopy)
2. Referensi pendukung:
  - Contoh dokumen rencana bangunan rumah
  - Buku referensi (Autocad, Menggambar Teknik Bangunan, Ilmu Bangunan Gedung, Mendesain rumah, dll.)
3. Internet : artikel yang relevan
4. Obyek nyata di lapangan: perumahan/rumah


#### **D. KESELAMATAN KERJA**

1. Taatilah peraturan / tata tertib penggunaan lab komputer
2. Operasikan komputer sesuai petunjuk atau SOP (Standar Operasional Prosedur)
3. Bekerja dan belajar secara tertib dan disiplin.
4. Jaga keamanan / keselamatan alat, bahan, hasil kerja dan keselamatan diri andaselama belajar dan bekerja.
5. Bekerja dan belajar dengan teliti, rapi, dan utamakan benar sesuai ketentuan / petunjuk yang diberikan sehingga mencapai hasil kerja terbaik.
6. Jangan saling mengganggu apalagi merusak/menghapus hasil kerja orang lain.
7. Jangan melakukan kecurangan (tidak jujur) dalam belajar atau bekerja.
8. Tanyakan hal-hal penting yang kurang jelas atau belum dimengerti kepada guru atau nara sumber lain yang relevan/kompeten, atau melalui buku dan referensi lainnya. Jika perlu pelajari obyek nyata di lapangan yang sekiranya bisa membantu.
9. Jangan lupa berdoa setiap memulai dan mengakhiri belajar atau bekerja.

#### **E. INSTRUKSI TUGAS**

Buat gambar etiket dan logo sebagai latihan tugas dalam bentuk :

1. Gambar etiket master dan logo sekolah seperti gambar kerja pada jobsheet.  
Catatan: siswa tidak boleh digambarkan oleh siswa lain yang sekelas maupun termasuk dengan siswa di kelas paralel lainnya, jika terjadi maka yang siswa digambarkan tugasnya harus menggambar ulang sendiri.
2. Berdasarkan contoh gambar pada jobsheet siswa hendaknya menggambar, yaitu:

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 5

- a. Etiket master
  - b. Logo sekolah
3. Manajemen folder dengan membuat folder master dengan format yang ditentukan.
  4. Gambar etiket master dan logo sekolah tersebut dikerjakan secara individu namun boleh bekerja sama dan masing-masing menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran dengan catatan tidak boleh dikerjakan teman/orang lain apalagi copi-paste. Jika diketahui copi-paste tugas milik orang lain atau dikerjakan orang lain maka hasil tugas dianggap tidak sah dan tidak dinilai sehingga yang bersangkutan harus membuat sendiri tugas baru.

#### F. GAMBAR KERJA (Contoh Etiket dan Logo Terlampir)

#### G. PENILAIAN

Kriteria Penilaian dan Bobot	Skor Maks
A. Soft copy : Gambar poligon sudut sembarang <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan ukuran (30)</li> <li>- Ketepatan sudut (30)</li> <li>- Penggunaan metode (20)</li> <li>- Produktivitas waktu (10)</li> </ul>	90
B. K3 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen file (nama folder &amp; file) (4)</li> <li>- BackUp file DWG &amp; PDF (4)</li> <li>- Keselamatan kerja (2)</li> </ul>	10
JUMLAH	100

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001


Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
			Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOB SHEET)</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman 5 dari 5



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 7

**ULANGAN (TES) TEORI**

Mata Pelajaran : GBPL  
Kelas/Semester : XI TGB / 3  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif  
  
Hari, Tanggal : ..... , .....2014  
Waktu : 60 Menit

**PETUNJUK:**


Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Sebutkan fungsi dimensi pada gambar denah bangunan !	10
2	Sebutkan langkah membuat dimension pada gambar denah bangunan !	10
3	Sebutkan langkah membuat dimension sudut pada gambar AutoCAD !	10
4	Sebutkan fungsi layer pada gambar AutoCAD !	10
5	Sebutkan fungsi dari penggunaan leader dalam AutoCAD !	10
6	Sebutkan langkah membuat notasi gambar dengan leader !	10
7	Sebutkan fungsi zoom pada gambar AutoCAD !	10
8	Sebutkan minimal 3 macam zoom yang terdapat dalam AutoCAD!	10
9	Sebutkan fungsi pan pada gambar AutoCAD !	10
10	Sebutkan langkah menggunakan zoom window dalam AutoCAD !	10
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 7

## **JOBSHEET (TUGAS TERSTRUKTUR SISWA)**

### **NO. 03/GBPL/XI TGB**

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas / Semester : XI TGB / 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Judul Tugas (Job) : Menggambar denah rumah tinggal  
 Sederhana dengan perangkat lunak  
 Alokasi Waktu : 3 Pertemuan @ 6 x 45 menit

#### **A. TUJUAN**

Peserta didik mampu dalam:

1. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat denah rumah tinggal sederhana sebagai tugas proyek yang akan dikembangkan selama satu semester.
2. Menggunakan perintah dasar toolbar draw untuk membuat gambar denah rumah tinggal sederhana menggunakan AutoCAD.
3. Menyimpan file gambar AutoCAD beserta file backupnya dalam format DWG dan manajemen folder.
4. Bekerja secara tim membuat gambar etiket dan logo sekolah menggunakan Autocad dengan menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran.

#### **B. ALAT DAN BAHAN**

1. Komputer : OS Windows dan Autocad.
2. LCD Projector & Screen
3. Jobsheet

#### **C. SUMBER BELAJAR**

1. Materi / bahan ajar dari guru (softcopy/hardcopy)
2. Referensi pendukung:
  - Contoh dokumen rencana bangunan rumah
  - Buku referensi (Autocad, Menggambar Teknik Bangunan, Ilmu Bangunan Gedung, Mendesain rumah, dll.)
3. Internet : artikel yang relevan
4. Obyek nyata di lapangan: perumahan/rumah


#### **D. KESELAMATAN KERJA**

1. Taatilah peraturan / tata tertib penggunaan lab komputer
2. Operasikan komputer sesuai petunjuk atau SOP (Standar Operasional Prosedur)
3. Bekerja dan belajar secara tertib dan disiplin.
4. Jaga keamanan / keselamatan alat, bahan, hasil kerja dan keselamatan diri andaselama belajar dan bekerja.
5. Bekerja dan belajar dengan teliti, rapi, dan utamakan benar sesuai ketentuan / petunjuk yang diberikan sehingga mencapai hasil kerja terbaik.
6. Jangan saling mengganggu apalagi merusak/menghapus hasil kerja orang lain.
7. Jangan melakukan kecurangan (tidak jujur) dalam belajar atau bekerja.
8. Tanyakan hal-hal penting yang kurang jelas atau belum dimengerti kepada guru atau nara sumber lain yang relevan/kompeten, atau melalui buku dan referensi lainnya. Jika perlu pelajari obyek nyata di lapangan yang sekiranya bisa membantu.
9. Jangan lupa berdoa setiap memulai dan mengakhiri belajar atau bekerja.

#### **E. INSTRUKSI TUGAS**

Buat gambar denah rumah tinggal sederhana sebagai latihan tugas dalam bentuk :

1. Gambar denah rumah tinggal sederhana seperti gambar kerja pada jobsheet.  
Catatan: siswa tidak boleh digambarkan oleh siswa lain yang sekelas maupun termasuk dengan siswa di kelas paralel lainnya, jika terjadi maka yang siswa digambarkan tugasnya harus menggambar ulang sendiri.
2. Berdasarkan contoh gambar pada jobsheet siswa hendaknya menggambar, yaitu:

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 7

- a. Denah rumah tinggal sederhana
  - b. Detail Pondasi
  - c. Detail kuda-kuda
3. Manajemen folder dengan membuat folder master dengan format yang ditentukan.
4. Gambar denah rumah tinggal sederhana tersebut dikerjakan secara individu namun boleh bekerja sama dan masing-masing menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran dengan catatan tidak boleh dikerjakan teman/orang lain apalagi copi-paste. Jika diketahui copi-paste tugas milik orang lain atau dikerjakan orang lain maka hasil tugas dianggap tidak sah dan tidak dinilai sehingga yang bersangkutan harus membuat sendiri tugas baru.

**F. GAMBAR KERJA (Contoh Denah Terlampir)**

**G. PENILAIAN**

Kriteria Penilaian dan Bobot	Skor Maks
A. Soft copy : Gambar denah rumah tinggal sederhana <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan ukuran (30)</li> <li>- Konsep desain (30)</li> <li>- Penggunaan metode (15)</li> <li>- Produktivitas waktu (15)</li> </ul>	100
B. K3 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen file (nama folder &amp; file) (4)</li> <li>- BackUp file DWG &amp; PDF (4)</li> <li>- Keselamatan kerja (2)</li> </ul>	10
JUMLAH	100

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

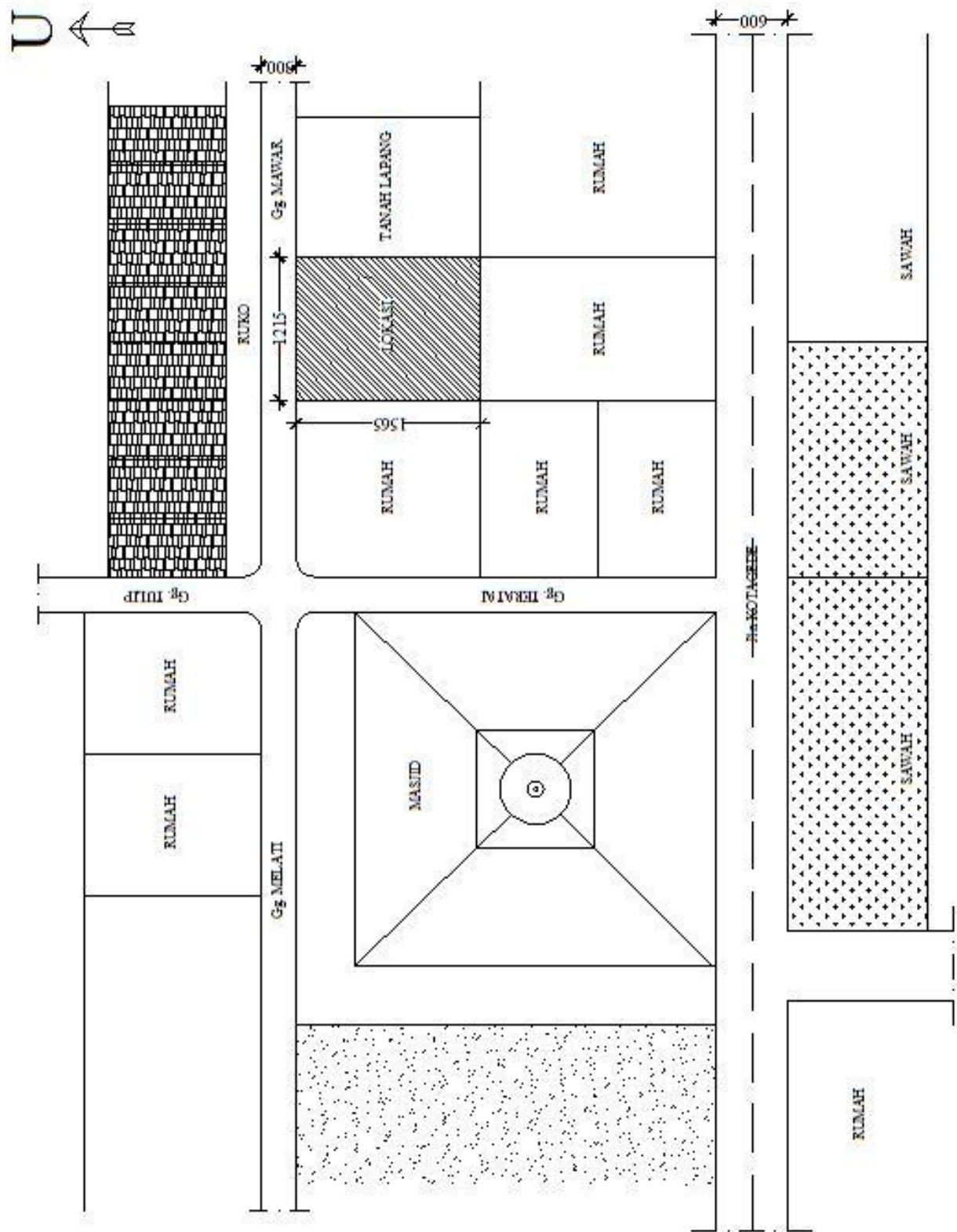
Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001


Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

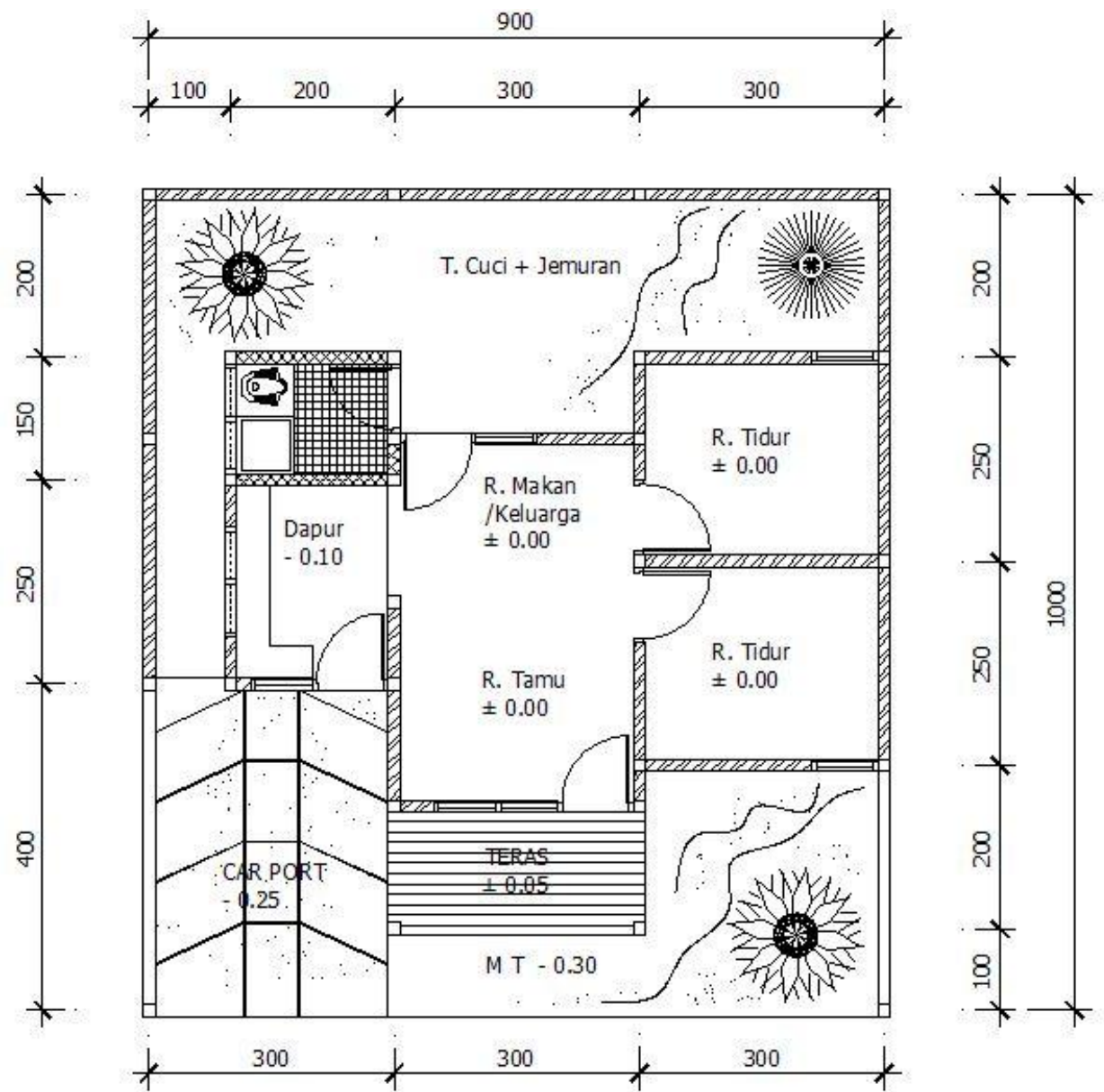
	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 7


GAMBAR SITUASI



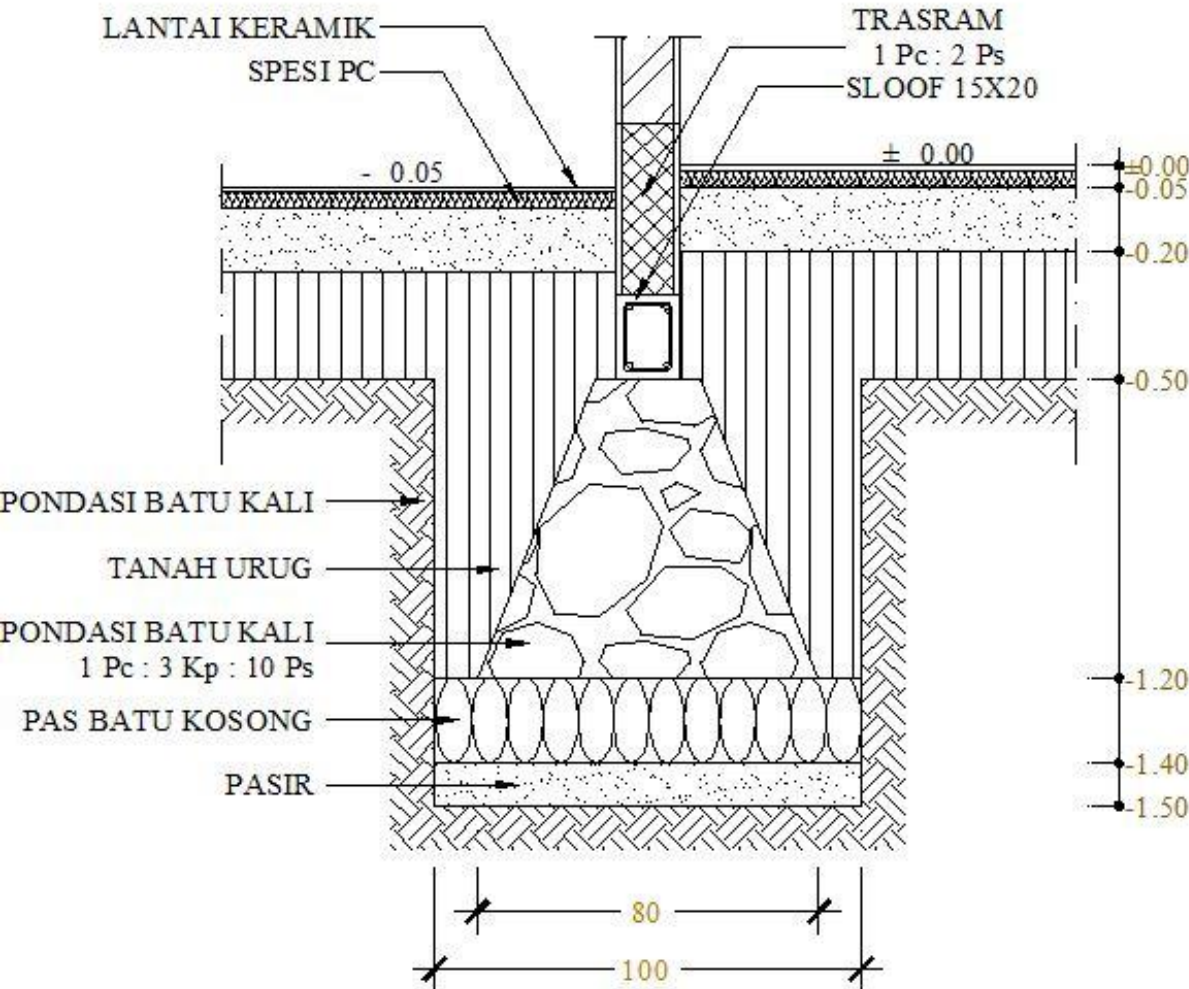
	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 5 dari 7

GAMBAR DENAH




	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 6 dari 7

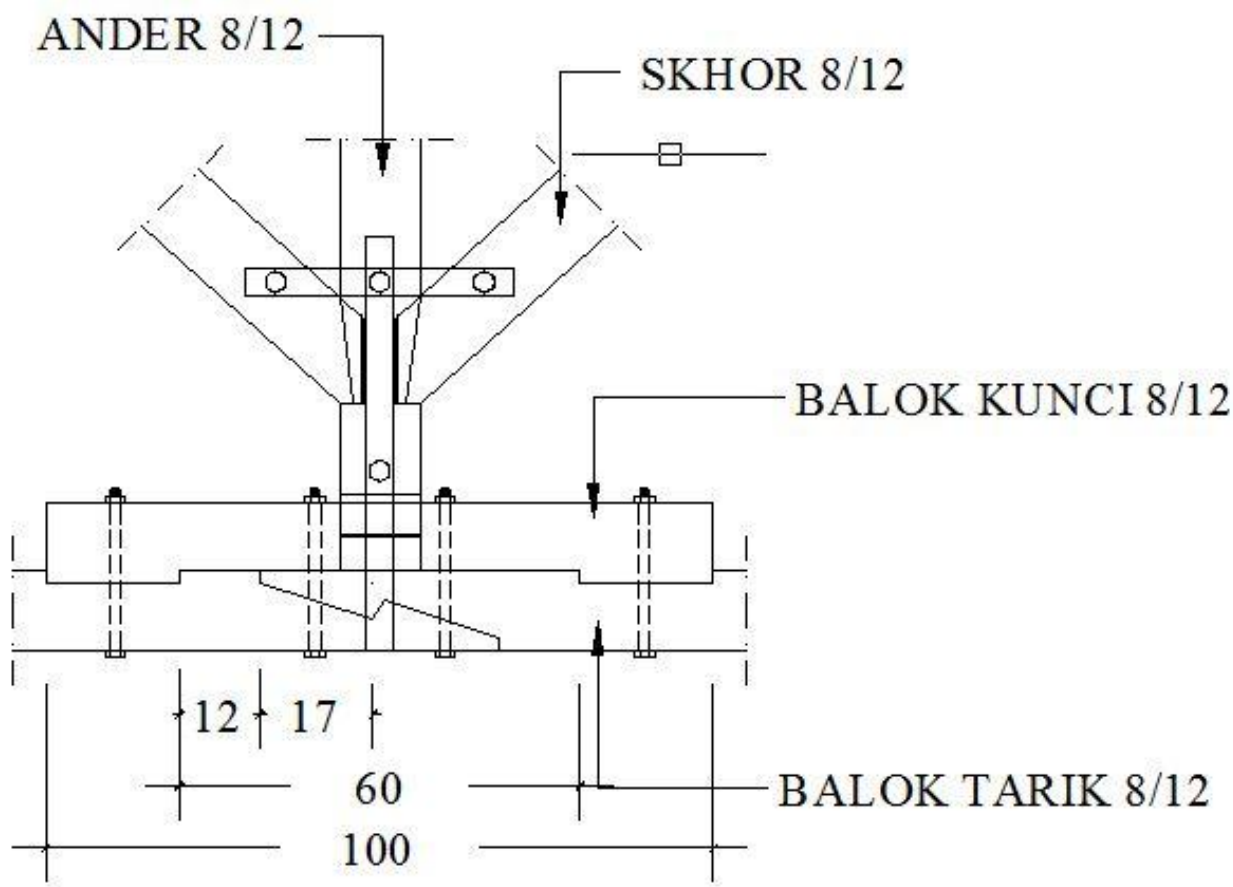
GAMBAR DETAIL PONDASI






	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 7 dari 7

GAMBAR DETAIL KUDA-KUDA



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN</b> <b>(SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 3

**ULANGAN (TES) TEORI**

Mata Pelajaran

:

GBPL

Kelas/Semester

:

XI TGB / 3

Tahun Pelajaran

:

2014/2015

Materi Pokok

:

Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan menggunakan ploter

Hari, Tanggal

:

....., ..... 2014

Waktu

:

60 Menit


**PETUNJUK:**

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Jelaskan perbedaan mencetak dengan menggunakan model space dan paper space/layout !	20
2	Jelaskan langkah-langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket kertas A4 pada model space jika 1 meter di autocad digambar 100 unit !	30
3	Jelaskan langkah-langkah membuat gambar detail pondasi batu kali siap cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space / layout jika 1 cm di autocad digambar 1 unit !	30
4	Jelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dan paper space /layout !	20
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOBSHEET)</b>	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 2 dari 3

## **JOBSHEET (TUGAS TERSTRUKTUR SISWA)**

### **NO. 04/GBPL/XI TGB**

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas / Semester : XI TGB / 4  
 Tahun Pelajaran : 2013/2014  
 Judul Tugas (Job) : Mencetak gambar bangunan menggunakan Perangkat lunak (Tugas Proyek)  
 Alokasi Waktu : 4 Pertemuan @ 6 x 45 menit

#### **A. TUJUAN**

Peserta didik mampu dalam:

1. Menginstal printer/ ploter pada perangkat komputer.
2. Mensetting gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD dengan baik dan benar hingga siap cetak sesuai ketentuan yang berlaku di dunia kerja.
3. Menyimpan file gambar AutoCAD beserta file backupnya dalam format DWG dengan diberi password dan dalam format PDF.
4. Mencetak gambar bestek rencana pembangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD pada kertas HVS A4 sesuai ketentuan yang berlaku di dunia kerja.
5. Bekerja secara tim membuat gambar bestek rumah tinggal menggunakan Autocad dengan menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran.

#### **B. ALAT DAN BAHAN**

1. Komputer : OS Windows, Autocad.
2. LCD Projector & Screen
3. Printer / Ploter
4. Kertas HVS 70 gr uk A4/A3
5. Stopmap snelhekte
6. Pelubang kertas

#### **C. SUMBER BELAJAR**

1. Materi / bahan ajar dari guru (softcopy/hardcopy)
2. Referensi pendukung:
  - Contoh dokumen rencana bangunan rumah
  - Buku referensi (Autocad, Menggambar Teknik Bangunan, Ilmu Bangunan Gedung, Mendesain rumah, dll.)
  - Majalah rumah dan konstruksi
  - Brosur perumahan
3. Internet : artikel yang relevan
4. Obyek nyata di lapangan: perumahan/rumah


#### **D. KESELAMATAN KERJA**

1. Taatilah peraturan / tata tertib penggunaan lab komputer
2. Operasikan komputer sesuai petunjuk atau SOP (Standar Operasional Prosedur)
3. Bekerja dan belajar secara tertib dan disiplin.
4. Jaga keamanan / keselamatan alat, bahan, hasil kerja dan keselamatan diri andaselama belajar dan bekerja.
5. Bekerja dan belajar dengan teliti, rapi, dan utamakan benar sesuai ketentuan / petunjuk yang diberikan sehingga mencapai hasil kerja terbaik.
6. Jangan saling mengganggu apalagi merusak/menghapus hasil kerja orang lain.
7. Jangan melakukan kecurangan (tidak jujur) dalam belajar atau bekerja.
8. Tanyakan hal-hal penting yang kurang jelas atau belum dimengerti kepada guru atau nara sumber lain yang relevan/kompeten, atau melalui buku dan referensi lainnya. Jika perlu pelajari obyek nyata di lapangan yang sekiranya bisa membantu.
9. Jangan lupa berdoa setiap memulai dan mengakhiri belajar atau bekerja.

#### **E. INSTRUKSI TUGAS**

Buat gambar rencana bangunan rumah tinggal sebagai tugas proyek dalam bentuk:



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL/JOB SHEET)</b>	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 3 dari 3

- Gambar denah rumah dan gambar situasi (site plan) sesuai dengan desain masing-masing atau mengikuti contoh gambar kerja.  
Catatan: antara siswa satu dengan lainnya tidak boleh sama termasuk dengan siswa di kelas paralel lainnya, jika terjadi sama maka yang mengumpulkan belakangan atau mengcopy-paste harus ganti desain yang lain.
- Berdasarkan denah dan gambar situasi (site plan) dalam proposal tersebut dibuat gambar secara lengkap rumah tinggal menggunakan perangkat lunak, antara lain terdiri;
  - Gambar Situasi
  - Denah
  - Detail Pondasi
  - Detail Kuda-kuda
- Buat file backup gambar bestek tersebut dalam format DWG dengan diberi password dan dalam format file PDF.
- Cetaklah gambar rumah tinggal terbut pada kertas HVS 70 gram ukuran A4, masing-masing lembar dilengkapi etiket (kop gambar) diberi nomor urut lembar dan jumlah lembar gambar, masing-masing gambar dicetak dengan skala yang ditentukan dan berlaku di dunia kerja.
- Gambar bestek rumah tinggal (tugas proyek) tersebut dikerjakan secara individu namun boleh bekerja sama dan masing-masing menunjukkan sikap aktif, mampu bekerja sama, dan toleran dengan catatan tidak boleh dikerjakan teman/orang lain apalagi copi-paste. Jika diketahui copi-paste tugas milik orang lain atau dikerjakan orang lain maka hasil tugas dianggap tidak sah dan tidak dinilai sehingga yang bersangkutan harus membuat sendiri tugas baru.

#### F. GAMBAR KERJA (Contoh Terlampir)

#### G. PENILAIAN

Kriteria Penilaian dan Bobot	Skor Maks
A. Soft copy (file gambar bestek rencana rumah tinggal): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Layout/ Etiket / Skala (10)</li> <li>- Lineweight/ Linetype/Hatch (10)</li> <li>- Dimension/Leader/Text (10)</li> <li>- Waktu (5)</li> </ul>	35
B. Hardcopy (hasil cetak gambar bestek rumah tinggal): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Layout/ Etiket / Skala (10)</li> <li>- Lineweight/ Linetype/Hatch (10)</li> <li>- Dimension/Leader/Text (10)</li> <li>- Waktu/Kompleksitas (10)</li> <li>- Kualitas cetak/jilid (15)</li> </ul>	55
C. K3 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen file (nama folder &amp; file) (4)</li> <li>- BackUp file DWG &amp; PDF (4)</li> <li>- Keselamatan kerja (2)</li> </ul>	10
<b>JUMLAH</b>	<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa


Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari <b>10</b>

# **KISI-KISI SOAL TEORI / TUGAS PRAKTEK** **SEMESTER GANJIL**

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>2</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS PRAKTEK

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D
Mata Pelajaran	: GBPL		Dengan perangkat lunak
SK / KD	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D	Alokasi Waktu	: 36 jam pelajaran
	Dengan perangkat lunak	Jumlah Soal/Tugas	: 4
Pertemuan ke	: 1-6	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam mnegggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.</li> </ul>	<p>Pengetahuan (Teori):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menerapkan prosedur yang benar dalam menggunakan perangkat komputer</li> <li>Dapat menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak</li> </ul> <p>Keterampilan (Praktek):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat membuat polygon garis dengan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak</li> <li>Dapat membuat etiket master dan logo sekolah dengan menggunakan perintah dasar gambar 2D dalam perangkat lunak .</li> <li>Dapat membuat gambar denah bangunan rumah tinggal sederhana menggunakan AutoCAD.</li> </ul>	<p>1. Tugas Portofolio (Pengetahuan) Buat ringkasan hasil survey lapangan tentang bangunan sederhana ramah lingkungan.</p> <p>Keterampilan (Praktek):Jobsheet</p> <p>2. Latihan polygon garis</p> <p>3. Tugas Praktek: Buat gambar etiket dan logo dengan perintah dasar gambar 2D menggunakan AutoCAD</p> <p>4. Tugas Praktek : Buat gambar denah rumah tinggal sederhana dengan perintah dasar gambar 2D menggunakan AutoCAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar situasi</li> <li>- Denah Rumah</li> <li>- Detail pondasi dan kuda-kuda</li> </ul>	1	20	Pedoman penilaian portofolio
					2	20	Pedoman penilaian tugas praktek
					3	30	Pedoman penilaian tugas praktek
					4	30	Pedoman penilaian tugas praktek
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

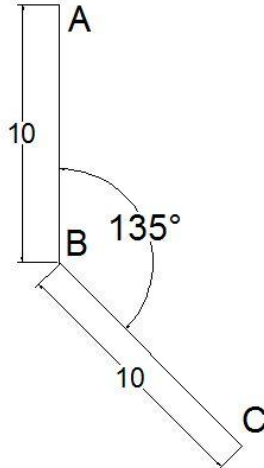
	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL TES TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D
Mata Pelajaran	: GBPL		Dengan perangkat lunak
SK / KD	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D	Alokasi Waktu	: 60 Menit
	Dengan perangkat lunak	Jumlah Soal/Tugas	: 13
Pertemuan ke	: 1-6	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam mnegggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat menyebutkan prosedur yang benar dalam menghidupkan dan mematikan komputer</li> <li>Dapat menjelaskan akibat kesalahan prosedur mematikan komputer tidak sesuai prosedur.</li> <li>Dapat menyebutkan 2 metode cara membuat garis dalam perangkat lunak AutoCAD.</li> <li>Dapat menjelaskan perbedaan metode membuat garis dan menuliskan dengan benar rumus penulissan nya pada komputer</li> <li>Dapat menjelaskan bagian-bagian layar kerja perangkat lunak</li> <li>Dapat menjelaskan langkah membuat gris dengan berbeda macam bentuk dan fungsinya</li> <li>Dapat menjelaskan langkah membuat persegi panjang dengan menggunakan rectangle.</li> <li>Dapat menjelaskan langkah menggambar polygon segidelapan dengan perintah polygon.</li> <li>Dapat menjelaskan langkahmembuat lingkaran dalam autocad dengan perintah circle.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sebutkan prosedur yang benar langkah mengidupkan dan mematikan komputer!</li> <li>Sebutkan minimal 3 akibat apabila mematikan komputer tidak sesuai prosedur !</li> <li>Sebutkan 2 metode cara membuat garis dalam perangkat lunak AutoCAD!</li> <li>Jelaskan perbedaan antara kedua metode cara membuat garis dalam perangkat lunak AutoCAD tersebut dan bererikan contoh penulisannya dalam command line di AutoCAD!</li> <li>Sebutkan minimal 3 bagian yang terdapat pada layar kerja AutoCAD!</li> <li>Tuliskan langkah dan jelaskankan minimal 3 macam perintah membuat garis yang terdapat pada AutoCAD!</li> <li>Tuliskan langkah membuat persegi panjang ukuran 30 x 50 dengan menggunakan rectangle !</li> <li>Tuliskan langkah membuat segi 8 dengan radius 50 menggunakan perintah polygon !</li> <li>Tuliskan langkah membuat lingkaran dengan diameter 30 dengan menggunakan perintah circle !</li> </ol>	1	10	Terlampir
					2	10	
					3	5	
					4	10	
					5	5	
					6	10	
					7	10	
					8	10	
					9	10	

	INSTRUKSI KERJA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 10

			10. Dapat menjelaskan langkah-langkah menggambar polygon garis dengan sudut sembarang menggunakan koordinat polar.	10. <div></div> <p>Tuliskan rumus koordinat polar yang digunakan untuk menggambar garis dari titik B ke titik C beserta perhitungan sudutnya !</p>	10	20	
Jumlah				10	100		

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 5 dari 10

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS PRAKTEK

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Perintah memodifikasi gambar 2 Dimensi yang terdapat pada perangkat lunak
Mata Pelajaran	: GBPL	Alokasi Waktu	: 18 jam pelajaran
SK / KD	: Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat Lunak secara efektif	Jumlah Soal/Tugas	: 2
Pertemuan ke	: 7-9	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 3 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif	• Modifikasi gambar 2D dilakukan secara efektif dengan perangkat lunak.	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"><li>Dapat memodifikasi gambar bangunan 2D dengan perangkat lunak secara efektif</li></ul>	1. Tugas Portofolio (Pengetahuan) Buat ringkasan hasil survey lapangan tentang bangunan sederhana ramah lingkungan.	1	20	Pedoman penilaian portofolio
			Keterampilan (Praktek): <ul style="list-style-type: none"><li>Dapat memodifikasi gambar bangunan menggunakan AutoCAD sesuai prosedur dan efektif.</li></ul>	Keterampilan (Praktek):Jobsheet 2. Tugas Praktek : Memodifikasi gambar denah rumah tinggal sederhana dengan menggunakan AutoCAD <ul style="list-style-type: none"><li>Gambar situasi</li><li>Denah Rumah</li><li>Detail pondasi dan kuda-kuda</li></ul>	2	80	Pedoman penilaian tugas praktek
Jumlah					2	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>6</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Perintah memodifikasi gambar 2 Dimensi yang terdapat pada perangkat lunak
Mata Pelajaran	: GBPL	Alokasi Waktu	: 18 jam pelajaran
SK / KD	: Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat Lunak secara efektif	Jumlah Soal/Tugas	: 10
Pertemuan ke	: 7-9	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 3 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modifikasi gambar 2D dilakukan secara efektif dengan perangkat lunak.</li> </ul>	1. Dapat mendeskripsikan fungsi trim pada perangkat lunak AutoCAD. 2. Dapat menjelaskan langkah menggunakan trim dalam perangkat lunak AutoCAD 3. Dapat mendeskripsikan fungsi extend pada perangkat lunak AutoCAD. 4. Dapat menjelaskan langkah menggunakan extend dalam perangkat lunak AutoCAD 5. Dapat mendeskripsikan fungsi hatch dan langkahnya. 6. Dapat menyebutkan langkah membuat arsiran tembok. 7. Dapat mendeskripsikan langkah mengubah ukuran dengan skala gambar pada AutoCAD. 8. Dapat mendeskripsikan langkah mirror pada AutoCAD. 9. Dapat mendeskripsikan langkah offset pada AutoCAD 10. Dapat mendeskripsikan langkah merotasi gambar pada AutoCAD	1. Sebutkan fungsi penggunaan trim pada gambar perangkat lunak AutoCAD ! 2. Sebutkan langkah memasukkan perintah untuk memotong garis yang berlebihan ! 3. Sebutkan fungsi penggunaan extend pada gambar perangkat lunak AutoCAD ! 4. Sebutkan langkah memasukkan perintah untuk memperpanjang garis yang kurang panjangnya ! 5. Sebutkan fungsi hatch dan langkah menggunakan hatch! 6. Sebutkan langkah membuat arsiran tembok pada denah ! 7. Sebutkan langkah mengubah ukuran gambar dengan skala ! 8. Sebutkan langkah membuat mirror pada AutoCAD ! 9. Sebutkan langkah membuat offset pada AutoCAD ! 10. Sebutkan langkah merotasi gambar pada AutoCAD !	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Terlampir
Jumlah					10	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa


Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman





	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>8</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Penggunaan fasilitas pendukung gambar 2D pada perangkat Lunak (setting notasi dan layer)
Mata Pelajaran	: GBPL	Alokasi Waktu	: 18 jam pelajaran
SK / KD	: Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada Perangkat lunak untuk menggambar secara efektif	Jumlah Soal/Tugas	: 2
Pertemuan ke	: 10-12	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fasilitas pendukung dalam perangkat lunak digunakan pada gambar bangunan 2D.</li> </ul>	1. Dapat mendeskripsikan fungsi dimensi pada denah dengan benar. 2. Dapat menjelaskan langkah membuat dimension pada gambar AutoCAD. 3. Dapat menjelaskan langkah membuat dimension angle pada gambar AutoCAD 4. Dapat mendeskripsikan fungsi layer pada gambar AutoCAD 5. Dapat mendeskripsikan fungsi leader pada gambar AutoCAD. 6. Dapat menjelaskan langkah membuat notasi dengan leader. 7. Dapat menjelaskan fungsi zoom pada perangkat lunak AutoCAD. 8. Dapat mendeskripsikan macam-macam zoom yang terdapat pada perangkat lunak AutoCAD. 9. Dapat menjelaskan fungsi pan pada perangkat lunak AutoCAD. 10. Dapat menjelaskan langkah menggunakan zoom window pada perangkat lunak.	1. Sebutkan fungsi dimensi pada gambar denah bangunan ! 2. Sebutkan langkah membuat dimension pada gambar denah bangunan ! 3. Sebutkan langkah membuat dimension sudut pada gambar AutoCAD ! 4. Sebutkan fungsi layer pada gambar AutoCAD ! 5. Sebutkan fungsi dari penggunaan leader dalam AutoCAD ! 6. Sebutkan langkah membuat notasi gambar dengan leader ! 7. Sebutkan fungsi zoom pada gambar AutoCAD ! 8. Sebutkan minimal 3 macam zoom yang terdapat dalam AutoCAD! 9. Sebutkan fungsi pan pada gambar AutoCAD ! 10. Sebutkan langkah menggunakan zoom window dalam AutoCAD !	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Terlampir
Jumlah					10	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>10</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Pencetakan gambar bangunan menggunakan printer/plotter.
Mata Pelajaran	: GBPL	Alokasi Waktu	: 24 jam pelajaran
SK / KD	: Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan	Jumlah Soal/Tugas	: 2
Pertemuan ke	: 13-16	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil gambar disetting hingga siap cetak dengan menggunakan model dan layout.</li> <li>Hasil gambar dicetak dengan skala yang telah ditentukan.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dapat mendeskripsikan perbedaan mencetak dengan model space dan paper space/layout.</li> <li>Dapat menjelaskan langkah-langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket kertas A4 pada model space.</li> <li>Dapat menjelaskan langkah-langkah membuat gambar detail pondasi batu kali siap cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space /layout.</li> <li>Dapat menjelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dan paper space /layout.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jelaskan perbedaan mencetak dengan menggunakan model space dan paper space/layout !</li> <li>Jelaskan langkah-langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket kertas A4 pada model space jika 1 meter di autocad digambar 100 unit !</li> <li>Jelaskan langkah-langkah membuat gambar detail pondasi batu kali siap cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space / layout jika 1 cm di autocad digambar 1 unit !</li> <li>Jelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dan paper space /layout !</li> </ol>	1 2 3 4	20 30 30 20	Terlampir k
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas/Semester : XI TGB / 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Menggunakan perintah dasar gambar bangunan 2D dalam perangkat lunak  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 10

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Menghidupkan Komputer : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memastikan sumber daya terhubung dengan aman</li> <li>- Tekan tombol on/off pada CPU untuk menghidupkan CPU</li> <li>- Tekan tombol on/off pada monitor untuk menghidupkan monitor</li> <li>- Tunggu beberapa saat hingga layar monitor siap</li> <li>- Komputer dapat digunakan sesuai kebutuhan</li> </ul> Mematikan komputer : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pastikan hasil pekerjaan telah disimpan dengan benar.</li> <li>- Pastikan semua program yang terbuka telah ditutup.</li> <li>- Klik start pilih shut down</li> <li>- Tunggu hingga komputer benar-benar mati dan matikan monitor.</li> </ul>	10
2	Apabila mematikan komputer tidak sesuai prosedur akan terjadi beberapa hal antara lain: <ol style="list-style-type: none"> <li>File yang disimpan rusak atau hilang.</li> <li>Sistem operasi komputer rusak</li> <li>Hardisk komputer rusak</li> </ol>	10
3	Metode membuat garis pada perangkat lunak AutoCAD antara lain <ol style="list-style-type: none"> <li>Metode koordinat polar</li> <li>Metode koordinat kartesius (absis ordinat)</li> </ol>	5
4	Perbedaan metode koordinat polar dan koordinat absis ordinat yaitu pada koordinat polar hanya menggunakan jarak dan sudut sedangkan pada koordinat kartesius menggunakan absis (x) dan ordinat (y).	10
5	Bagian-bagian layar kerja AutoCAD antara lain : (hanya 3) <ol style="list-style-type: none"> <li>Workspace</li> <li>Menubar</li> <li>Toolbar</li> <li>Layar (Paper space)</li> <li>Command line</li> </ol>	5
6	Langkah membuat garis dalam AutoCAD antara lain <ol style="list-style-type: none"> <li>Line adalah perintah membuat garis dasar atau sederhana dalam AutoCAD yang setiap garis atau elemennya terpisah. Langkah membuat line adalah klik Line – kemudian klik titik awal dan titik selanjutnya.</li> <li>Polyline adalah perintah membuat garis dengan setiap garis atau elemennya menyatu jadi satu kesatuan garis. Langkah membuat polyline adalah klik Polyline kemudian klik titik awal dan titik selanjutnya.</li> <li>Spline adalah perintah membuat garis-garis lengkung tak beraturan dalam perangkat lunak. Langkah membuat spline adalah klik Spline – kemudian klik titik awal dan titik selanjutnya diarahkan untuk bentuk yang diinginkan.</li> </ol>	10
7	Membuat persegi panjang ukuran 30 x 50 dengan rectangle yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik rectangle</li> <li>- Klik titik awal persegi</li> </ul>	10
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukkan ukuran dengan format ” 30,50”</li> </ul>	10

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
			Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman <b>2</b> dari <b>8</b>

9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudian tekan enter</li> </ul> <p>Membuat polygon segi 8 dengan radius 50 yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik Polygon</li> <li>- Masukkan jumlah segi n dalam hal ini ”8”</li> <li>- Tekan enter</li> <li>- Klik titik pusat polygon</li> <li>- Kemudian tekan enter lagi</li> <li>- Masukkan radius polygon ”50”</li> <li>- Tekan enter</li> </ul>	10
	<p>Membuat lingkaran dengan diameter 30 yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik circle</li> <li>- Klik titik pusat lingkaran</li> <li>- Masukkan ukuran diameter ” 30”</li> <li>- Kemudian tekan enter</li> </ul> <p>Sudut polar = <math>135^{\circ} - 90^{\circ} = 45^{\circ}</math>  <math>= 360^{\circ} - 45^{\circ} = 315^{\circ}</math></p> <p>Jadi rumus koordinat polar yang ditulis untuk membuat garis dari titik B ke C adalah @10&lt;315</p>	20
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>8</b>

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas/Semester : XI TGB/ 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Memodifikasi gambar bangunan 2D menggunakan perangkat lunak  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 10

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Fungsi penggunaan trim pada saat menggambar dalam AutoCAD ialah untuk memotong garis yang berlebihan atau garis yang tidak diinginkan.	10
2	Memotong garis dalam gambar AutoCAD yaitu : - Klik Trim - Tekan Enter - Klik pada garis yang akan dipotong	10
3	Fungsi Extend pada gambar AutoCAD adalah untuk memperpanjang garis yang tidak mencukupi panjangnya sesuai kebutuhan.	10
4	Memperpanjang garis dengan extend yaitu : - Klik Extend - Tekan enter - Klik garis yang akan diperpanjang	10
5	Fungsi penggunaan hatch dalam AutoCAD adalah untuk memberikan arsiran pada gambar sesuai kebutuhan dan ketentuan.	10
6	Membuat arsiran pada tembok yaitu : - Klik Hatch - Pilih Pattern sesuai arsiran yang dibutuhkan - Pada Angle diganti menjadi 45 - Pada skala disesuaikan ukuran gambar - Klik Add: pick points - Klik pada bagian dalam gambar yang akan diarsir - Kemudian tekan enter - Klik OK	10
7	Mengubah ukuran gambar dengan skala yaitu : - Gambar yang akan di skalakan di blok - Klik Scale - Klik titik pusat skalanya dengan mengklik salah satu titik gambar - Masukkan faktor skalanya - Tekan enter	10
8	Menggunakan mirror yaitu : - Gambar yang akan di mirror di blok - Klik mirror - Klik garis bidang refleksi gambar	10
9	- Tekan enter Mengoffset gambar yaitu : - Klik Offset - Masukkan jarak offset - Tekan enter - Klik gambar yang akan dioffset - Klik pada arah offset gambar	10
10	Merotasi gambar dengan rotate yaitu : - Gambar yang akan di rotasi di blok	10



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
			Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman 4 dari 8

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Klik Rotate</li><li>- Klik titik pusat rotasinya dengan mengklik salah satu titik gambar</li><li>- Masukkan sudut rotasinya</li><li>- Tekan enter</li></ul>	
SKOR MAKSIMUM		100

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 5 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas/Semester : XI TGB/ 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Penggunaan fasilitas pendukung gambar 2D pada perangkat lunak  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 10

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Fungsi dimesi pada gambar bangunan adalah sebagai identitas ukuran atau dimensi panjang suatu gambar.	10
2	Membuat dimension dalam gambar AutoCAD yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik Dimension</li> <li>- Klik linear</li> <li>- Klik titik awal pada garis yang akan diukur panjangnya dengan dimension</li> <li>- Klik titik akhir garisnya</li> <li>- Klik pada arah tempat dimension akan diletakkan</li> </ul>	10
3	Membuat dimension sudut dalam gambar AutoCAD yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik Dimension</li> <li>- Klik Angular</li> <li>- Klik garis awal yang akan diukur sudutnya dengan dimension</li> <li>- Klik garis akhirnya</li> <li>- Klik pada arah tempat dimension sudutnya akan diletakkan</li> </ul>	10
4	Fungsi layer untuk mengelompokkan obyek gambar sejenis sekaligus seting warna, tebal dan type garis. Keuntungan : memudahkan dalam mengedit gambar rumit karena layer dapat dimatikan atau dihidupkan sesuai kebutuhan.	10
5	Fungsi leader pada gambar AutoCAD adalah untuk memberikan identitas atau informasi keterangan yang berkaitan dengan gambar tersebut.	10
6	Membuat notasi dengan leader yaitu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik Multileader</li> <li>- Klik gambar yang akan diberikan notasinya</li> <li>- Klik arah notasi akan ditempatkan</li> <li>- Ketik informasi atau keterangan gambar dan pengaturannya</li> <li>- Klik OK</li> </ul>	10
7	Fungsi penggunaan zoom dalam AutoCAD adalah untuk memberikan kemudahan kita dalam menggambar karena zoom dapat memperbesar dan memperkecil tampilan gambar yang akan kita gambar.	10
8	Macam-macam zoom yang terdapat pada perangkat AutoCAD yaitu : (min 3) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zoom Realtime</li> <li>- Zoom Window</li> <li>- Zoom Centre</li> <li>- Zoom Previous</li> <li>- Zoom All</li> </ul>	10
9	Fungsi penggunaan pan dalam AutoCAD adalah untuk memberikan kemudahan kita dalam menggambar karena pan dapat menggeser tampilan gambar yang akan kita gambar.	10
10	Menggunakan zoom window yaitu :	

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
			Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman <b>6</b> dari <b>8</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klik View</li> <li>- Klik Zoom</li> <li>- Klik Window</li> <li>- Kemudian klik luasan window yang akan di zoom</li> <li>-</li> </ul>	
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 7 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : GBPL  
 Kelas/Semester : XI TGB / 3  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Mencetak hasil gambar dengan Menggunakan printer/ploter  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 4

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Perbedaan mencetak dengan model space dan paper space yaitu jika dalam odel space kita dapat langsung mencetak dan mengatur setting cetaknya pada model space sedangkan pada paper space kita harus sudah menyiapkan ukuran kertas dan settingan cetaknya sebelum gambar dimasukkan pada paper space/layout.	20
2	Langkah-langkah: - siapkan master etiket kertas A4 yang digambar 1 unit = 1 mm di kertas - hitung plot scale di autocad $\text{Skala (s)} = 400$ $1 \text{ m} = 1000 \text{ mm (A)} \rightarrow \text{di kertas} = \text{A:s} = 1000:400 = 2,5 \text{ mm (a)}$ Di autocad $1 \text{ m} = 100 \text{ unit (B)} \rightarrow \text{plot scale} = \text{B:a} = 100:2,5 = 40$ - master etiket dicopy kemudian discale 40 - gambar site plan dimove masuk ke dalam etiket yang telah discale tersebut	30
3	Langkah-langkah: - edit gambar jika diperlukan agar tata letak gambar rapi di dalam etiket - sesuaikan isi kolom nama dengan nama gambar dan skalanya. - siap cetak	30
4	Langkah-langkah: - siapkan master etiket kertas A4 yang digambar 1 unit = 1 mm di kertas - hitung plot scale di autocad $\text{Skala (s)} = 20$ $1 \text{ cm} = 10 \text{ mm (A)} \rightarrow \text{di kertas} = \text{A:s} = 10:20 = 0,5 \text{ mm (a)}$ Di autocad $1 \text{ cm} = 1 \text{ unit (B)} \rightarrow \text{plot scale} = \text{B:a} = 1:0,5 = 2$ - atur page setup manager pada layout Klik Layout $\rightarrow$ klik kanan layout $\rightarrow$ page setup manager $\rightarrow$ modify $\rightarrow$ pilih Printer $\rightarrow$ pilih kertas A4 $\rightarrow$ plot scale selalu 1:1 $\rightarrow$ pilih mm $\rightarrow$ pilih landscape $\rightarrow$ OK $\rightarrow$ hapus bingkai vieport lama $\rightarrow$ copy master etiket A4 ke layout dan atur posisinya $\rightarrow$ masukkan viewport baru pada area gambar di etiket $\rightarrow$ pilih gambar dengan cara klik and drag dan atur scale 1:2 $\rightarrow$ matikan viewport dengan cara klik di luar bingkai viewport. - edit gambar jika diperlukan agar tata letak gambar rapi di dalam etiket dengan cara dobel klik pada viewport untuk mengaktifkan, lalu lakukan edit gambar,	20

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>		Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
			Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>		Effective Date	14 Juli 2014
			Page	Halaman <b>8</b> dari <b>8</b>

	kemudian matikan lagi viewport. - sesuaikan isi kolom nama dengan nama gambar dan skalanya. - siap cetak  Pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dilakukan dengan mengatur skala etiketnya sesuai plot scale hasil perhitungan kemudian gambar dimasukan ke dalam etiket tersebut, sedangkan pengaturan skala gambar siap cetak pada layout/paper space dilakukan dengan mengatur skala viewport gambar yang dimasukkan dalam etiket di laout sesuai plot scale hasil perhitungan.	
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 4

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TIDAK TERSTRUKTUR

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D
Mata Pelajaran	: GBPL		Dengan perangkat lunak
SK / KD	: K3 dan menggunakan perintah dasar gambar 2D	Alokasi Waktu	: 36 jam pelajaran
	Dengan perangkat lunak	Jumlah Soal/Tugas	: 1
Pertemuan ke	: 1-6	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SOAL/TUGAS	KUNCI JAWABAN
1	Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam mnegggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.</li> <li>Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.</li> </ul>	1. Tugas Makalah/ulasan singkat Buat ringkasan hasil survey lapangan maupun studi literature tentang sejarah dan fitur program AutoCAD .	Pedoman penilaian portofolio

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 4

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TIDAK TERSTRUKTUR

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Perintah memodifikasi gambar 2 Dimensi yang terdapat pada perangkat lunak
Mata Pelajaran	: GBPL	Alokasi Waktu	: 18 jam pelajaran
SK / KD	: Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat Lunak secara efektif	Jumlah Soal/Tugas	: 1
Pertemuan ke	: 7-9	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: XI TGB/ 4 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SOAL/TUGAS	KUNCI JAWABAN
1	Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modifikasi gambar 2D dilakukan secara efektif dengan perangkat lunak.</li> </ul>	1. Tugas Makalah/ulasan singkat Buat ringkasan hasil pengamatan dan pengalaman maupun studi literature tentang langkah-langkah mudah atau trik cepat dalam menggambar atau memodifikasi gambar dengan program AutoCAD .	Pedoman penilaian portofolio

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 4

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TIDAK TERSTRUKTUR

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta Mata Pelajaran : GBPL SK / KD : Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada Perangkat lunak untuk menggambar secara efektif Pertemuan ke : 10-12	Topik : Penggunaan fasilitas pendukung gambar 2D pada perangkat Lunak (setting notasi dan layer) Alokasi Waktu : 18 jam pelajaran Jumlah Soal/Tugas : 1 Kelas/Sem./Th. Pelajaran : XI TGB/ 4 / 2014-2015
--	---

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SOAL/TUGAS	KUNCI JAWABAN
1	Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fasilitas pendukung dalam perangkat lunak digunakan pada gambar bangunan 2D.</li> </ul>	1. Tugas Makalah/ulasan singkat Buat ringkasan hasil pengamatan dan pengalaman maupun studi literatur tentang fitur fasilitas pendukung dalam program AutoCAD beserta langkah-langkah penggunaannya.	Pedoman penilaian portofolio

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 4

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TIDAK TERSTRUKTUR

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Yogyakarta Mata Pelajaran : GBPL SK / KD : Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada Perangkat lunak untuk menggambar secara efektif Pertemuan ke : 13-16	Topik : Pencetakan gambar bangunan menggunakan printer/ploter Alokasi Waktu : 24 jam pelajaran Jumlah Soal/Tugas : 1 Kelas/Sem./Th. Pelajaran : XI TGB/ 4 / 2014-2015
--	--

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SOAL/TUGAS	KUNCI JAWABAN
1	Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modifikasi gambar 2D dilakukan secara efektif dengan perangkat lunak.</li> </ul>	1. Tugas Makalah/ulasan singkat Buat ringkasan hasil wawancara dengan ahli gambar atau drafter yang berpengalaman dalam menggunakan program AutoCAD tentang pengalaman dan tips agar mahir menggunakan AutoCAD.	Pedoman penilaian portofolio

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP.19641412 199003 1 007

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>DAFTAR NILAI SISWA</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR HADIR SISWA

TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Mata Pelajaran

Program Keahlian

: GBPL

: Teknik Gambar Bangunan

Kelas : XIGB1

Semester : 3 (Tiga)

No	Nama Peserta Diklat	Pertemuan Ke-																Absensi			Jml.	Jml.	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	s	i	t	Hdr	Hdr	Hdr
1	ABDUL ROUF	h	h	h	i	h	h	h										0	1	0	6	5	86
2	ADAM PRIMA SANTOSA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
3	AGUNG SETYO AJI	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
4	AKBAR SUHENDRA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
5	ALAN SAPUTRA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
6	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
7	ALIF SUPRIYANTO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
8	AMIZA NOORALIF (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
9	ANANG WIDIYONO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
10	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
11	ANJAR NURROHMAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
12	ARIF RAHMANSYAH	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
13	ARUM NURROCHMAH (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
14	AULIA NUR HANIFAH (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
15	AURA AIDAH (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
16	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
17	BENI ANGGER SAPUTRO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
18	BIKE SURYA WIJAYA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
19	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
20	BUDI SETIAWAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
21	CAHYO BAGASKORO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
22	CANDRA PANGESTU	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
23	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
24	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
25	DESTI NUR LESTARI (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
26	DESTI NURINDAH SARI (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
27	DHUHA ARI YULIANTO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
28	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
29	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	h	h	h	h	s	h	h										1	0	0	6	5	86
30	DISTRIA JATININGSIH (P)	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
31	DWI KURNIAWAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
Tanggal		8-Aug-14	15-Aug-14	22-Aug-14	29-Aug-14	5-Sep-14	12-Sep-14	19-Sep-14	26-Sep-14	3-Oct-14	10-Oct-14	17-Oct-14	24-Oct-14	31-Oct-14	7-Nov-14	14-Nov-14	21-Nov-14						

Keterangan :

: Terlambat < 10 menit

: Terlambat < 15 menit

: Terlambat > 15 menit

B

: Bolos/meninggalkan pelajaran

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Drs. Agus Santoso, M.Pd

NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng

NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

**AGENDA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR**  
**SEMESTER GANJIL TP 2013/2014**

**Kelas** : XI GB1  
**Mata Pelajaran** : GBPL  
**Nama Mahasiswa** : Uka Nurrahman  
**Nama Guru** : Drs. Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
1	Jum'at	3-8	1	- Perkenalan & informasi materi pokok	v	
	8/8/2014			- Menjelaskan rancangan penilaian	v	
				- Menjelaskan K3 & manajemen file	v	
				- Pengenalan AutoCAD	v	
				1. Workspace		
				2. Menu bar		
				3. Toolbar		
				4. Command Line		
				5. Layar kerja		
				- Latihan menggambar dasar : Poligon	v	
				garis dengan koordinat polar		
2	jumat	3-8	1	- Mengecek daftar hadir	v	
	15/8/2014			- Mereview dan melanjutkan tugas minggu	v	
				sebelumnya.		
				- Materi membuat Etiket master dan logo	v	

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
				- Tugas membuat Etiket master dan logo sekolah	v	
3	Jumat	3-8	1	- Mengecek daftar hadir	v	
	22/8/2014			- Mereview dan melanjutkan tugas minggu sebelumnya.	v	
				- Materi lanjutan membuat logo	v	
				- Tugas membuat logo sekolah	v	
				- Test membuat logo	v	
4	Jumat	3-8	1	- Mengecek daftar hadir	v	
	29/8/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Memberikan materi baru tentang gambar gambar situasi	v	
				- Latihan membuat gambar situasi rumah masing-masing	v	
				- Tugas membuat gambar situasi	v	
5	Jumat	3-8	1	- Mengecek daftar hadir	v	
	9/5/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Memberikan materi baru tentang gambar Denah	v	
				- Melanjutkan tugas gambar situasi dari	v	

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
				minggu sebelumnya		
				- Tugas menggambar denah	v	
6	Jumat	3-8	1	- Mengecek daftar hadir		
	12/9/2014			- Mereview materi sebelumnya		
				- Memberikan materi baru tentang gambar		
				detail		
				- Melanjutkan tugas gambar denah		
				- Ujian (test) teori KD 01		
7	Jumat			- Mengecek daftar hadir		
	19/9/2014	3-8	1	- Mereview materi sebelumnya		
				- Memberikan materi lanjutan tentang		
				gambar detail		
				- Melanjutkan tugas gambar denah		
				- Tugas menggambar detail pondasi		

Yogyakarta, 18 September 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

**CATATAN PEMBINAAN PESERTA DIKLAT  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Mata Pelajaran : GBPL**

**Kompet. Keahlian : TEKNIK GAMBAR BANGUNAN**

**Kelas : XIGB1**

Semester : 3 (Tiga)

[illegible]


Guru Pembimbing

Yogyakarta,  
Mahasiswa 2014

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



KONVERSI NILAI

Interval Skor	NILAI RAPORT			
	Pengetahuan	Ketrampilan	Predikat	Sikap
96 - 100	4,00	4,00	A	SB
91 - 95	3,66	3,66	A -	
86 - 90	3,33	3,33	B +	B
81 - 85	3,00	3,00	B	
76 - 80	2,66	2,66	B -	
70 - 75	2,33	2,33	C +	C
65 - 69	2,00	2,00	C	
60 - 64	1,66	1,66	C -	
55 - 59	1,33	1,33	D +	K
≤54	1	1	D	

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

MAPEL : GBPL

TAHUN AJARAN : 2014/2015

KELAS : XI TGB1

SEMESTER : 3

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 01		SKOR AKHIR (SA)
			Tugas Tdk Trerstruktur	Ujian KD 01	
1	27136	ABDUL ROUF	95	95	95.0
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	90	95	92.5
3	27138	AGUNG SETYO AJI	90	93	91.5
4	27139	AKBAR SUHENDRA	95	95	95.0
5	27140	ALAN SAPUTRA	88	78	83.0
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	88	80	84.0
7	27142	ALIF SUPRIYANTO		86	86.0
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)		80	80.0
9	27144	ANANG WIDIYONO		80	80.0
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	90	91	90.5
11	27146	ANJAR NURROHMAN	90	80	85.0
12	27147	ARIF RAHMANSYAH		75	75.0
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	90	88	89.0
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	90	70	80.0
15	27150	AURA AIDAH (P)		65	65.0
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	88	70	79.0
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	95	78	86.5
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	88	80	84.0
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA		90	90.0

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 01		SKOR AKHIR (SA)
			Tugas Tdk Trerstruktur	Ujian KD 01	
20	27155	BUDI SETIAWAN		69	69.0
21	27156	CAHYO BAGASKORO	88	85	86.5
22	27157	CANDRA PANGESTU		88	88.0
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	90	75	82.5
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)		90	90.0
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	90	70	80.0
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	90	95	92.5
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	95	95	95.0
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	80	76	78.0
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	80	79	79.5
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	90	78	84.0
31	27167	DWI KURNIAWAN	95	80	87.5

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

MAPEL : GBPL

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

KELAS : XI TGB 1

SEMESTER : 3 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR UH (0 - 100)						UTS (0-100)	UAS (0-100)	SKOR AKHIR	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	R.UH					
1	27136	ABDUL ROUF	95					95	0	0	15.8	3.66	A-
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	92.5					92.5	0	0	15.4	3.66	A-
3	27138	AGUNG SETYO AJI	91.5					91.5	0	0	15.3	3.66	A-
4	27139	AKBAR SUHENDRA	95					95	0	0	15.8	3.66	A-
5	27140	ALAN SAPUTRA	83					83	0	0	13.8	3.00	B
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	84					84	0	0	14.0	3.00	B
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	86					86	0	0	14.3	3.33	B+
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80					80	0	0	13.3	2.66	B-
9	27144	ANANG WIDIYONO	80					80	0	0	13.3	2.66	B-
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	90.5					90.5	0	0	15.1	3.33	B+
11	27146	ANJAR NURROHMAN	85					85	0	0	14.2	3.00	B
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	75					75	0	0	12.5	2.33	C+
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	89					89	0	0	14.8	3.33	B+
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	80					80	0	0	13.3	2.66	B-
15	27150	AURA AIDAH (P)	65					65	0	0	10.8	2.00	C
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	79					79	0	0	13.2	2.66	B-
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	86.5					86.5	0	0	14.4	3.33	B+
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	84					84	0	0	14.0	3.00	B
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	90					90	0	0	15.0	3.33	B+

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR UH (0 - 100)						UTS (0-100)	UAS (0-100)	SKOR AKHIR	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	R.UH					
20	27155	BUDI SETIAWAN	69					69	0	0	11.5	2.00	C
21	27156	CAHYO BAGASKORO	86.5					86.5	0	0	14.4	3.33	B+
22	27157	CANDRA PANGESTU	88					88	0	0	14.7	3.33	B+
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	82.5					82.5	0	0	13.8	3.00	B
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	90					90	0	0	15.0	3.33	B+
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80					80	0	0	13.3	2.66	B-
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	92.5					92.5	0	0	15.4	3.66	A-
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	95					95	0	0	15.8	3.66	A-
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	78					78	0	0	13.0	2.66	B-
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	79.5					79.5	0	0	13.3	2.66	B-
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	84					84	0	0	14.0	3.00	B
31	27167	DWI KURNIAWAN	87.5					87.5	0	0	14.6	3.33	B+

KD : Skor tiap Kompetensi Dasar  
R.UH : Rata-Rata Skor UH per Kompetensi Dasar  
UTS : Ujian Tengah Semester  
UAS : Ujian Akhir Semester  
SA : Skor Akhir  $\{(1 \times \text{UH}) + (2 \times \text{UTS}) + (3 \times \text{UAS})\} : 6$

KD 1 : ....  
KD 2 : ....  
KD 3 : ....  
KD 4 : ....  
KD 5 : ....

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>DAFTAR NILAI SISWA</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

### DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

**MAPEL : GBPL**
**TAHUN AJARAN : 2014/2015**  
**KELAS : XI TGB1**
**SEMESTER : 3**

NO	NIS	NAMA SISWA	Poligon				SKOR AKHIR (SA)
			Ukuran	Sudut	Prosedur	Waktu	
1	27136	ABDUL ROUF	80	80	80	80	80.0
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	80	80	80	80	80.0
3	27138	AGUNG SETYO AJI	80	78	80	80	79.5
4	27139	AKBAR SUHENDRA	80	78	80	80	79.5
5	27140	ALAN SAPUTRA	78	80	80	80	79.5
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	78	80	80	80	79.5
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	80	80	80	80	80.0
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80	80	80	80	80.0
9	27144	ANANG WIDIYONO	80	80	80	80	80.0
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	78	80	80	80	79.5
11	27146	ANJAR NURROHMAN	78	80	80	80	79.5
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	78	80	80	80	79.5
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	80	80	80	80	80.0
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	80	80	80	80	80.0
15	27150	AURA AIDAH (P)	80	80	80	80	80.0
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	80	80	80	80	80.0
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	78	78	80	80	79.0
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	78	78	80	80	79.0
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	80	78	80	80	79.5

NO	NIS	NAMA SISWA	Poligon				SKOR AKHIR (SA)
			Ukuran	Sudut	Prosedur	Waktu	
20	27155	BUDI SETIAWAN	80	80	80	80	80.0
21	27156	CAHYO BAGASKORO	80	80	80	80	80.0
22	27157	CANDRA PANGESTU	80	80	80	80	80.0
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	80	80	80	80	80.0
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	80	78	80	80	79.5
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80	80	80	80	80.0
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	78	80	80	80	79.5
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	80	80	80	80	80.0
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	76	76	76	76	76.0
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	80	80	80	78	79.5
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	80	80	80	80	80.0
31	27167	DWI KURNIAWAN	80	80	80	80	80.0

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : GBPL  
KELAS : XI TGB1

TAHUN PELAJARAN : 2014/2015  
SEMESTER : 3

NO	NIS	NAMA SISWA	Test Logo						SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Text	Perintah	Bentuk	
1	27136	ABDUL ROUF	86	78	78	78	80	76	79.3
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	86	80	80	80	78	80	80.7
3	27138	AGUNG SETYO AJI	84	80	78	80	80	76	79.7
4	27139	AKBAR SUHENDRA	86	80	78	80	80	76	80.0
5	27140	ALAN SAPUTRA	82	80	78	80	80	76	79.3
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	80	80	78	80	80	76	79.0
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	80	80	78	80	80	78	79.3
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	78	80	78	80	78	78	78.7
9	27144	ANANG WIDIYONO	86	80	78	80	80	78	80.3
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	84	80	78	78	80	78	79.7
11	27146	ANJAR NURROHMAN	78	80	78	80	80	76	78.7
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	78	80	78	80	80	76	78.7
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	82	80	78	80	80	78	79.7
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	84	80	78	80	80	76	79.7
15	27150	AURA AIDAH (P)	80	80	78	80	80	76	79.0
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	78	80	78	78	80	76	78.3
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	78	80	78	78	80	76	78.3
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	78	80	78	80	80	76	78.7
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	82	80	80	80	80	78	80.0



NO	NIS	NAMA SISWA	Test Logo						SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Text	Perintah	Bentuk	
20	27155	BUDI SETIAWAN	78	80	78	80	80	78	79.0
21	27156	CAHYO BAGASKORO	86	80	78	80	80	78	80.3
22	27157	CANDRA PANGESTU	86	80	80	78	78	76	79.7
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	80	78	80	78	78	76	78.3
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	80	78	80	78	78	76	78.3
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	84	80	78	80	78	76	79.3
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	80	80	78	80	80	76	79.0
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	84	80	78	80	80	76	79.7
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	84	78	80	78	80	76	79.3
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	82	78	80	76	78	76	78.3
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	82	80	80	78	80	78	79.7
31	27167	DWI KURNIAWAN	82	80	80	78	80	78	79.7

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : GBPL

TAHUN AJARAN : 2014/2015

KELAS : XI TGB1

SEMESTER : 3

NO	NIS	NAMA SISWA	Gambar Situasi				SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Design	
1	27136	ABDUL ROUF	80	78	80	78	79.0
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	80	78	82	78	79.5
3	27138	AGUNG SETYO AJI	80	78	80	78	79.0
4	27139	AKBAR SUHENDRA	80	80	80	78	79.5
5	27140	ALAN SAPUTRA	80	80	80	78	79.5
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	80	78	80	78	79.0
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	80	78	80	78	79.0
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80	78	80	78	79.0
9	27144	ANANG WIDIYONO	80	80	80	78	79.5
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	80	78	80	78	79.0
11	27146	ANJAR NURROHMAN	80	78	80	78	79.0
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	80	78	78	78	78.5
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	80	78	78	78	78.5
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	80	78	80	78	79.0
15	27150	AURA AIDAH (P)	80	78	80	80	79.5
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	80	78	82	80	80.0
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	80	78	82	80	80.0
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	80	78	80	78	79.0
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	80	78	80	78	79.0


NO	NIS	NAMA SISWA	Gambar Situasi				SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Design	
20	27155	BUDI SETIAWAN	80	78	80	80	79.5
21	27156	CAHYO BAGASKORO	80	78	80	78	79.0
22	27157	CANDRA PANGESTU	80	80	82	85	81.8
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	80	78	80	78	79.0
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	80	80	80	78	79.5
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80	80	80	85	81.3
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	80	78	80	80	79.5
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	80	78	80	80	79.5
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	80	80	80	80	80.0
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	78	80	80	80	79.5
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	80	78	80	80	79.5
31	27167	DWI KURNIAWAN	80	80	80	85	81.3

Guru Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : GBPL

TAHUN PELAJARAN : 2014/2015

KELAS : XI TGB1

SEMESTER : 3

NO	NIS	NAMA SISWA	Gambar denah				SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Design	
1	27136	ABDUL ROUF	85	85	85	82	84.3
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	85	85	80	85	83.8
3	27138	AGUNG SETYO AJI	80	85	80	85	82.5
4	27139	AKBAR SUHENDRA	80	85	80	85	82.5
5	27140	ALAN SAPUTRA	80	85	80	85	82.5
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	80	85	80	85	82.5
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	80	80	80	85	81.3
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80	85	80	85	82.5
9	27144	ANANG WIDIYONO	80	80	80	85	81.3
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	80	80	80	85	81.3
11	27146	ANJAR NURROHMAN	80	80	80	85	81.3
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	80	80	80	85	81.3
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	80	80	80	85	81.3
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	80	80	80	85	81.3
15	27150	AURA AIDAH (P)	80	80	80	80	80.0
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	85	85	85	80	83.8
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	80	80	80	80	80.0
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	80	80	80	80	80.0
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	80	80	80	85	81.3

NO	NIS	NAMA SISWA	Gambar denah				SKOR AKHIR (SA)
			Waktu	Prosedur	Ukuran	Design	
20	27155	BUDI SETIAWAN	80	80	80	80	80.0
21	27156	CAHYO BAGASKORO	85	85	85	85	85.0
22	27157	CANDRA PANGESTU	85	85	85	85	85.0
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	80	80	80	85	81.3
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	80	80	80	80	80.0
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80	80	80	85	81.3
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	80	80	80	85	81.3
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	80	80	80	80	80.0
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	85	85	85	85	85.0
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	80	85	85	85	83.8
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	80	80	85	85	82.5
31	27167	DWI KURNIAWAN	85	85	85	85	85.0

Guru Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : GBPL

KELAS : XI TGB1

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

SEMESTER : 3 (Ganjil)

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)					SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5			
1	27136	ABDUL ROUF	80.65					80.6	2.66	B-
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	80.98					81.0	2.66	B-
3	27138	AGUNG SETYO AJI	80.17					80.2	2.66	B-
4	27139	AKBAR SUHENDRA	80.38					80.4	2.66	B-
5	27140	ALAN SAPUTRA	80.21					80.2	2.66	B-
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	80.00					80.0	2.66	B-
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	79.90					79.9	2.66	B-
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80.04					80.0	2.66	B-
9	27144	ANANG WIDIYONO	80.27					80.3	2.66	B-
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	79.85					79.9	2.66	B-
11	27146	ANJAR NURROHMAN	79.60					79.6	2.66	B-
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	79.48					79.5	2.66	B-
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	79.85					79.9	2.66	B-
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	79.98					80.0	2.66	B-
15	27150	AURA AIDAH (P)	79.63					79.6	2.66	B-
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	80.52					80.5	2.66	B-
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	79.33					79.3	2.66	B-
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	79.17					79.2	2.66	B-
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	79.94					79.9	2.66	B-

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)					SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5			
20	27155	BUDI SETIAWAN	79.63					79.6	2.66	B-
21	27156	CAHYO BAGASKORO	81.08					81.1	3.00	B
22	27157	CANDRA PANGESTU	81.60					81.6	3.00	B
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	79.65					79.6	2.66	B-
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	79.33					79.3	2.66	B-
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80.46					80.5	2.66	B-
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	79.81					79.8	2.66	B-
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	79.79					79.8	2.66	B-
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	80.08					80.1	2.66	B-
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	80.27					80.3	2.66	B-
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	80.42					80.4	2.66	B-
31	27167	DWI KURNIAWAN	81.48					81.5	3.00	B

KD : Skor tiap Kompetensi Dasar  
SA : Rata-rata skor Kompetensi Dasar

KD 1 : . . . .  
KD 2 : . . . .  
KD 3 : . . . .  
KD 4 : . . . .

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

MAPEL : GBPL

KELAS : XI TGB 1

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

SEMESTER : 3 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
1	27136	ABDUL ROUF	80	80	78	80	79	80	79	79.43
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	80	80	78	80	79	80	80	79.57
3	27138	AGUNG SETYO AJI	80	80	78	80	80	79	80	79.57
4	27139	AKBAR SUHENDRA	80	80	78	79	79	80	80	79.43
5	27140	ALAN SAPUTRA	80	80	78	80	78	80	80	79.43
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	80	80	78	79	78	80	80	79.29
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	80	80	78	78	80	80	80	79.43
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	80	80	78	80	79	80	78	79.29
9	27144	ANANG WIDIYONO	80	80	78	80	79	80	80	79.57
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	80	80	78	80	80	80	80	79.71
11	27146	ANJAR NURROHMAN	80	80	78	80	79	80	80	79.57
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	80	80	78	80	80	80	80	79.71
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	80	80	78	80	79	80	80	79.57
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	80	80	78	80	79	80	80	79.57
15	27150	AURA AIDAH (P)	80	80	78	80	80	78	80	79.43
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	80	80	78	78	78	80	80	79.14
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	80	80	78	79	78	79	79	79.00
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	80	80	78	80	78	79	80	79.29
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	80	80	78	80	80	79	80	79.57



NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
20	27155	BUDI SETIAWAN	80	80	78	80	79	80	80	79.57
21	27156	CAHYO BAGASKORO	80	80	78	80	80	80	80	79.71
22	27157	CANDRA PANGESTU	80	80	78	80	80	80	80	79.71
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	80	80	78	80	80	79	79	79.43
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	80	80	78	80	80	79	80	79.57
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	80	80	78	80	79	80	80	79.57
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	80	80	78	80	79	80	80	79.57
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	80	80	78	80	78	80	79	79.29
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	80	80	78	80	80	80	80	79.71
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	80	80	78	78	80	80	80	79.43
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	80	80	78	80	80	80	80	79.71
31	27167	DWI KURNIAWAN	80	80	78	80	80	80	80	79.71

KD : Skor tiap Kompetensi Dasar  
SA : Rata-rata skor Kompetensi Dasar

KD 1 : ....  
KD 2 : ....  
KD 3 : ....  
KD 4 : ....

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL					SKOR AKHIR (SA)
			Kegiatan IMTAQ baca quran	Kerajinan beribadah	Akhlak	Kedisiplinan dalam sekolah	Ketertiban dikelas	Cara berpakaian	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
20	27155	BUDI SETIAWAN	C	C	C	C	B	B	B	B	B
21	27156	CAHYO BAGASKORO	B	B	SB	B	SB	B	SB	SB	B
22	27157	CANDRA PANGESTU	SB	B	B	B	SB	B	B	B	B
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	SB	B	B	B	B	B	B	B	B
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	B	B	B	B	B	B	B	B	B
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	B	B	B	B	B	B	B	B	B
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	B	K	C	SB	B	B	B	B	B
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	C	SB	C	B	B	B	B	B	B
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	B	K	C	B	B	B	B	B	B
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	C	C	C	K	K	B	C	B	C
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	B	B	B	C	B	B	B	B	B
31	27167	DWI KURNIAWAN	SB	B	B	B	B	B	B	B	B

Keterangan

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

= 91-100

= 76-90

= 60-75

= 0-60

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024


Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa

Uka Nurrahman





	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

MAPEL : GBPL  
KELAS : XI TGB 1

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015  
SEMESTER : 3 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)				SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4			
1	27136	ABDUL ROUF	79.43				79.43	2.66	B
2	27137	ADAM PRIMA SANTOSA	79.57				79.57	2.66	B
3	27138	AGUNG SETYO AJI	79.57				79.57	2.66	B
4	27139	AKBAR SUHENDRA	79.43				79.43	2.66	B
5	27140	ALAN SAPUTRA	79.43				79.43	2.66	B
6	27141	ALFIAN FEBRITH DHARMAWAN	79.29				79.29	2.66	B
7	27142	ALIF SUPRIYANTO	79.43				79.43	2.66	B
8	27143	AMIZA NOORALIF (P)	79.29				79.29	2.66	B
9	27144	ANANG WIDIYONO	79.57				79.57	2.66	B
10	27145	ANISA SEPTIANA SAVITRI (P)	79.71				79.71	2.66	B
11	27146	ANJAR NURROHMAN	79.57				79.57	2.66	B
12	27147	ARIF RAHMANSYAH	79.71				79.71	2.66	B
13	27148	ARUM NURROCHMAH (P)	79.57				79.57	2.66	B
14	27149	AULIA NUR HANIFAH (P)	79.57				79.57	2.66	B
15	27150	AURA AIDAH (P)	79.43				79.43	2.66	B
16	27151	BENEDIKTUS JALU PAMUNGKAS	79.14				79.14	2.66	B
17	27152	BENI ANGGER SAPUTRO	79.00				79.00	2.66	B
18	27153	BIKE SURYA WIJAYA	79.29				79.29	2.66	B
19	27154	BRAMISTA FEBRUARDHEA PUTRA	79.57				79.57	2.66	B

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)				SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4			
20	27155	BUDI SETIAWAN	79.57				79.57	2.66	B
21	27156	CAHYO BAGASKORO	79.71				79.71	2.66	B
22	27157	CANDRA PANGESTU	79.71				79.71	2.66	B
23	27158	CYNTHIA DEVI RAHMAWATI (P)	79.43				79.43	2.66	B
24	27159	DESI GITA YUANA PARAMITA (P)	79.57				79.57	2.66	B
25	27160	DESTI NUR LESTARI (P)	79.57				79.57	2.66	B
26	27161	DESTI NURINDAH SARI (P)	79.57				79.57	2.66	B
27	27163	DHUHA ARI YULIANTO	79.29				79.29	2.66	B
28	27164	DIMAS FAJAR ADI RIZDIANTO	79.71				79.71	2.66	B
29	27165	DIMAS TRI PUTRA PAMUNGKAS	79.43				79.43	2.66	B
30	27166	DISTRIA JATININGSIH (P)	79.71				79.71	2.66	B
31	27167	DWI KURNIAWAN	79.71				79.71	2.66	B

KD : Skor tiap Kompetensi Dasar  
SA : Rata-rata skor Kompetensi Dasar

KD 1 :....  
KD 2 :....  
KD 3 :....  
KD 4 :....

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>DAFTAR NILAI SISWA</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

**DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL**  
**PENILAIAN INDIVIDU DAN PENILAIAN TEMAN**

MAPEL : GBPL  
KELAS : XI TGB 1

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015  
SEMESTER : 3 (GANJIL)

NAMA :  
NO ABSEN :

NO	PERTANYAAN	K	C	B	SB
1	Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan IMTAQ?				
2	Keaktifan siswa dalam beribadah?				
3	Prilaku siswa dalam menjaga perkataan dan perbuatan?				
4	Kedisiplinan siswa dalam kehadiran disekolah ?				
5	Ketertiban siswa dalam mengikuti pelajaran?				
6	Kerapian penampilan siswa dalam mengikuti pelajaran?				
7	Kerjasama siswa dalam menjalankan tugas ?				
8	Toleransi siswa dalam kelas dengan siswa lain yang sedang mengerjakan tugas?				

NAMA :  
NO ABSEN :

NO	PERTANYAAN	K	C	B	SB
1	Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan IMTAQ?				
2	Keaktifan siswa dalam beribadah?				
3	Prilaku siswa dalam menjaga perkataan dan perbuatan?				
4	Kedisiplinan siswa dalam kehadiran disekolah ?				
5	Ketertiban siswa dalam mengikuti pelajaran?				
6	Kerapian penampilan siswa dalam mengikuti pelajaran?				
7	Kerjasama siswa dalam menjalankan tugas ?				
8	Toleransi siswa dalam kelas dengan siswa lain yang sedang mengerjakan tugas?				


Ket : K = Kurang  
C = Cukup  
B = Baik  
SB = Sangat Baik

Yogyakarta, 2014  
Siswa

(.....)



# **SIMULASI DIGITAL**

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 3

**PERHITUNGAN MINGGU / JUMLAH JAM EFEKTIF**

Mata Pelajaran	: SIMULASI DIGITAL
Kelas	: X TGB
Semester	: 1 (SATU)
Program Keahlian	: TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
Tahun Ajaran	: 2014/2015

Jumlah jam mengajar per minggu = 6 JP

Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jum’at		Sabtu	
Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP	Kelas	JP
		X TGB3	2			X TGB1	2	X TGB2	2		
Jumlah	0	Jumlah	2	Jumlah	0	Jumlah	2	Jumlah	2	Jumlah	0

1. ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL SIMULASI DIGITAL KELAS XI  
 TGB1 HARI KAMIS:

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	4	4	-	-	
2	Agustus	5	1	4	4	
3	September	4	-	4	4	
4	Oktober	5	-	5	5	
5	November	4	-	4	4	
6	Desember	4	2	2	1	
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas X TGB1	19 Hari	X	2 jam pelajaran	=	38 jam pelajaran
--------------	---------	---	-----------------	---	------------------

2. ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL SIMULASI DIGITAL KELAS X TGB2  
 HARI JUM’AT:


No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	4	4	-	-	
2	Agustus	5	1	4	4	
3	September	4	-	4	4	
4	Oktober	5	-	5	5	
5	November	4	-	4	4	
6	Desember	4	3	1	1	
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas X TGB2	18 Hari	X	2 jam pelajaran	=	36 jam pelajaran
--------------	---------	---	-----------------	---	------------------

3. ANALISA JUMLAH JAM EFEKTIF MAPEL GBPL KELAS X TGB3 HARI  
 SELASA:

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	JumlahMinggu Tidak Efektif	JumlahMinggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Keterangan
1	Juli	5	5	-	-	
2	Agustus	4	1	3	3	
3	September	5	-	5	5	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 3

4	Oktober	4	1	3	3	
5	November	5	1	3	3	
6	Desember	4	3	2	2	
	<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	


Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas X TGB3	16 Hari	X	2 jam pelajaran	=	32 jam pelajaran
-----------------	---------	---	-----------------	---	------------------

KESIMPULAN :

Berdasarkan hasil analisa jam pembelajaran efektif di atas maka untuk KBM Simulasi Digital Kelas X TGB1, X TGB2 dan X TGB3 hanya diambil 16 hari efektif dengan jumlah jam pelajaran = 16 x 2 JP = 32 JP, bila ternyata dalam pelaksanaan ada sisa waktu di luar hari efektif tersebut maka sebagai waktu cadangan untuk kegiatan perbaikan dan pengayaan hasil belajar.

<b>KELAS : X TGB1</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 32 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) : 2 jam Materi KD-2 Menerapkan komunikasi daring ( <i>online</i> ) : 12 jam Materi KD-3 Memahami kelas maya : 2 jam Materi KD-4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya : 16 jam <b>Ulangan Harian : - jam</b> <b>Ulangan Umum : - jam</b> <b><u>Cadangan(kegiatanperbaikan/pengayaan)</u> : 6 jam</b> <b>Jumlah : 38jam</b>
<b>KELAS : X TGB2</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 32 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) : 2 jam Materi KD-2 Menerapkan komunikasi daring ( <i>online</i> ) : 12 jam Materi KD-3 Memahami kelas maya : 2 jam Materi KD-4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya : 16 jam <b>Ulangan Harian : - jam</b> <b>Ulangan Umum : - jam</b> <b><u>Cadangan(kegiatanperbaikan/pengayaan)</u> : 4 jam</b> <b>Jumlah : 36 jam</b>
<b>KELAS : X TGB3</b> <b>Pembelajaran / Materi Pokok : 32 jam pelajaran</b> Materi KD-1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) : 2 jam Materi KD-2 Menerapkan komunikasi daring ( <i>online</i> ) : 12 jam Materi KD-3 Memahami kelas maya : 2 jam Materi KD-4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya : 16 jam <b>Ulangan Harian : - jam</b> <b>Ulangan Umum : - jam</b> <b><u>Cadangan(kegiatanperbaikan/pengayaan)</u> : - jam</b> <b>Jumlah : 32 jam</b>

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>3</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 4

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)			
<div> Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  Kelas : X TGB  Tahun Pelajaran : 2014 / 2015 </div>			

Semester	KompetensiDasar/Program	Jam Pelajaran	Keterangan (RPP No.)
1 (Satu)	<b>1. Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring) On-line</b>	<b>14</b>	
	1.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring) online	2	01
	1.2 Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring) online	12	02
	<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	
	<b>2. Menerapkan kelas maya</b>	<b>16</b>	
	2.3 Memahami kelas maya	2	03
	2.4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	16	04
	<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	
	Cadangan	0	
	<b>Jumlah JP semester ganjil</b>	<b>32</b>	
2 (Dua)	<b>3. Menerapkan persentasi video</b>	<b>10</b>	
	3.1 Memmahami persentasi video	2	05
	3.2 Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	8	06
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	
	<b>4. Menerapkan simulasi visual</b>	<b>14</b>	
	4.1 Memahami simulasi visual	2	08
	4.2 Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap Praproduksi	4	08
	4.3 Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi	4	09
	4.4 Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pasca Produksi	4	10
	<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	
	<b>5. Membuat buku digital</b>	<b>8</b>	
	3.1 Memahami buku digital	2	11
	3.2 Menerapkan format buku digital	4	12
	3.3 Menerapkan publikasi buku digital	2	13
	<b>Jumlah</b>	<b>8</b>	
	Cadangan		
	<b>Jumlah JP semester genap</b>	<b>32</b>	

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui


Verifikasi

Dosen Pembimbing Lapangan
Guru Pembimbing
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DIGITAL X TGB1 (Hari Kamis)**

**SEMESTER : 1 (Satu)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																												Ket		
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
1.	Memahami komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	2							2																							RPP 01	
2.	Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	12								2	2			2	2	2	2															RPP 02	
3.	Memahami kelas maya	2																2														RPP 03	
4.	Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	16																	2	2	2	2	2	2	2	2						RPP 04	
	Cadangan	6																											2	2			
J U M L A H		38																															

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**


**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DIGITAL X TGB2 (Hari Jum'at) SEMESTER : 1 (Satu)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																												Ket		
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
1.	Memahami komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	2							2																								RPP 01
2.	Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	12								2	2	2	2	2	2	2																	RPP 02
3.	Memahami kelas maya	2														2																	RPP 03
4.	Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	16																2	2	2	2	2	2	2	2	2							RPP 04
	Cadangan	4																							2					2			
J U M L A H		36																															

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**


**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/73/Waka 1/6
		Rev. No.	0
	<b>ANALISIS JAM EFEKTIF</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 4

### PROGRAM SEMESTER

**MATA PELAJARAN : GBPL XI TGB3 (Hari Selasa)**

**SEMESTER : 1 (Satu)**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

No.	KompetensiDasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																												Ket		
			Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember					
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5
1.	Memahami komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	2							2																							RPP 01	
2.	Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>	12								2	2	2	2	2	2																	RPP 02	
3.	Memahami kelas maya	2													2																	RPP 03	
4.	Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	16														2		2	2	2		2	2	2				2				RPP 04	
	Cadangan	0																															
J U M L A H		32																															

**Mengetahui**  
**Dosen Pembimbing Lapangan**

**Verifikasi**  
**Guru Pembimbing**

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
**Mahasiswa**

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2014/2015**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Kelas : X

**Kompetensi Inti**

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Mendeskripsikan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)	<b>Komunikasi dalam jaringan (daring/online)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online)  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b>	<b>Tugas</b> Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	<b>2JP @ 1 x pertemuan</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>			
<p>3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan komunikasi daring</li> <li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>• Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>12 JP</b> <b>@ 6 x pertemuan</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> )			
3.3. Memahami kelas maya. 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.	<b>Kelas maya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi kelas maya</li> <li>Jeniskelas maya</li> <li>Manfaatkelas maya</li> <li>Fitur kelas maya</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan definisi kelas maya</li> <li>Mendiskusikanjeniskelas maya</li> <li>Mendiskusikanmanfaatkelas maya</li> <li>Mendiskusikanfitur kelas maya</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi definisi kelas maya</li> <li>Mengeksplorasi jenis kelas maya</li> <li>Mengeksplorasi manfaat kelas maya</li> <li>Mengeksplorasi fitur kelas maya</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang kelas maya  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang kelas maya</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	<b>2 JP</b> <b>@ 1 x pertemuan</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013
3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya 4.4. Menyajikan hasil	<b>Pembelajaran melalui kelas maya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan akun</li> <li>Pengaturan profil</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya <b>Menanya</b>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui</li> </ul>	<b>16 JP</b> <b>@ 8 x pertemuan</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
penerapan pembelajaran melalui kelas maya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>Perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>Catatan (<i>note</i>)</li> <li>Tugas atau kuis</li> <li>Kalender</li> <li><i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>Materi belajar</li> <li>Jajak Pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>Evaluasi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan proses pembuatan akun</li> <li>Mendiskusikan proses pengaturan profil</li> <li>Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>Mendiskusikantentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>Mendiskusikantentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>Mendiskusikantentang tugas atau kuis</li> <li>Mendiskusikantentang kalender</li> <li>Mendiskusikantentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>Mendiskusikantentang materi belajar</li> <li>Mendiskusikantentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>Mendiskusikantentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi proses pembuatan akun</li> <li>Mengeksplorasi proses pengaturan profil</li> <li>Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>Mengeksplorasi tentang tugas atau</li> </ul>	<p>kelas maya.</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kuis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tentang kalender</li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang materi belajar</li> <li>• Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>			

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 7

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 01-SD-TGB-X)**

Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 1  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit


**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Pengertian Komunikasi dalam jaringan dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - b. Jenis-jenis komunikasi dalam jaringan dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - c. Tujuan komunikasi dalam jaringan dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - d. Fungsi komunikasi dalam jaringan dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - e. Komponen pendukung komunikasi jaringan dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 7

- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)  
Indikator :
- Pemahaman komunikasi dalam jaringan disajikan dalam bentuk persentasi menggunakan komputer sesuai ketentuan.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan dibekali pengetahuan dari SMP dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:
- Mendeskripsikan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan jenis komunikasi dalam jaringan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan tujuan komunikasi dalam jaringan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Menyajikan persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan dengan komputer secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

- Pengetahuan:
  - Pengertian Komunikasi**  
Komunikasi telah digunakan sejak manusia pertama diturunkan ke muka bumi. Para ahli memaknai komunikasi antara lain sebagai berikut.  
Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000 : 13).  
Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002 : 30).  
Tidak ada kelompok yang dapat eksis tanpa komunikasi. Menurut Robbins (2002 : 310) komunikasi adalah pentransferan makna di antara anggota kelompok. Lewat pentrasferan makna, informasi dan gagasan dapat dihantarkan. Tetapi komunikasi bukan hanya sekedar menanamkan makna tetapi juga harus dapat dipahami.  
Rumusan ilmiah tersebut di atas barangkali tidak mudah dicerna. Definisi atau batasan komunikasi yang lebih merakyat dan mudah dipahami adalah seperti yang dikemukakan oleh Masrini (Pelajaran Bahasa Prancis untuk Pemula, 2003) dalam bahasa Betawi sebagai berikut: *“gua ngomong lu ngarti, lu ngomong gua ngarti.”* Atau, dalam ragam tulis akan berbunyi sebagai berikut.  
Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti, dan sebaliknya jika Anda yang berbicara, saya mengerti.  
Jika Anda berbicara sedangkan mitra bicara Anda tidak mengerti, atau sebaliknya, maka komunikasi **belum** terjadi.  
Beberapa fungsi dari komunikasi antara lain sebagai berikut.
    - Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
    - Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara, setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh karyawan.
    - Sebagai motivasi: komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.



□ Sebagai pengungkapan emosional: bagi sebagian komunitas, mereka memerlukan interaksi sosial, komunikasi yang terjadi di dalam komunitas itu merupakan cara anggota untuk menunjukkan kekecewaan dan rasa puas. Oleh karena itu, komunikasi menyiarkan ungkapan emosional dari perasaan dan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosial.

**b) Jenis Komunikasi**

Kita mengenal 2 (dua) jenis atau kategori komunikasi.

- 1) Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- 2) Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (*gesture*), atau gambar.

Berbekal pengetahuan jenis atau kategori komunikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan (menggunakan suara), tertulis (menggunakan barang cetak atau media digital seperti buku, majalah, laman, atau surel), maupun secara nirkata atau nonverbal (menggunakan bahasa tubuh, gerak isyarat (*gesture*), serta tekanan atau tinggi nada suara.

Kemampuan seseorang berkomunikasi diukur dari seberapa akurat informasi atau pesan yang dikirim oleh **komunikator** (pengirim informasi) dapat diterima oleh **komunikan** (penerima informasi) dan sebaliknya. Hal tersebut juga menjadi ukuran seberapa mahir kita berkomunikasi.

Mengasah dan mengembangkan kemahiran berkomunikasi dalam kehidupan keseharian adalah penting, karena dapat membantu keseluruhan aspek perikehidupan kita, baik dalam kehidupan sosial maupun kehidupan profesional. Kemampuan mengomunikasikan pesan atau informasi secara jelas, akurat, seperti yang dimaksudkan di atas adalah kecakapan hidup yang sangat vital dan tak dapat diabaikan. Jika Anda merasa belum memilikinya, jangan berkecil hati. Tak ada istilah terlambat untuk meningkatkan kemampuan Anda berkomunikasi, karena hal tersebut akan meningkatkan kualitas hidup Anda. Contoh sederhana adalah ketika Anda melamar pekerjaan. Saat itu Anda sudah harus menunjukkan kemahiran Anda berkomunikasi. Mulai dari berbicara secara jelas, akurat, tegas, tetapi tetap menjaga sopan santun, menatap mata pewawancara. Satu hal lagi, latih dan biasakan **menyimak** (*listen*) dengan cermat, tidak sekadar **mendengarkan** (*hear*), dan menjawab pertanyaan secara cekatan dan cerdas. Tidak tergesa-gesa atau terburu-buru. Pikirkan terlebih dahulu sebelum Anda mengatakan. Hal-hal itulah yang biasanya dituntut pemberi kerja dari seorang pencari kerja.

**c) Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)**

Memahami makna komunikasi, sampailah kita pada Komunikasi Daring. Istilah Komunikasi Daring mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui / menggunakan jaringan komputer. (Warschauer, M. 2001 pp. 207-212)

Dengan kata lain, Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

Perkembangan pertama komunikasi daring dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996). Protokol tersebut dinamakan ARPANET, yang diluncurkan pada tahun 1969, akhirnya berkembang menjadi Internet. Internet berasal dari *interconnected networks* yang disingkat menjadi *Internetwork*, atau *Internet*, yang digunakan oleh sekitar 200 juta orang di seluruh dunia pada pergantian millennium ke-3.

Komunikasi daring menjadi mungkin dalam dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1980-an, setelah pengembangan dan penyebaran komputer pribadi atau PC (*personal computer*). Latar belakang komunikasi daring dalam pembelajaran dan penelitian dapat dibagi menjadi dua



periode yang berbeda, ditandai oleh pengenalan komputer sebagai media pendidikan pada tahun 1980-an dan munculnya *world wide web* pada pertengahan 1990-an.

Pada periode pertama, sejak pertengahan 1980-an para pendidik menemukan potensi media pendidikan untuk pengajaran bahasa (Cummins, 1986). Integrasi komunikasi yang dimediasi komputer di dalam kelas itu sendiri dibagi menjadi dua: yang pertama, beberapa pendidik mulai menggunakan *e-mail* untuk mengatur pertukaran informasi jarak jauh, dan yang kedua, pendidik mulai menggunakan program perangkat lunak sinkron (*Daedalus Interchange*. Daedalus Inc, 1989) untuk memungkinkan percakapan komputer antarkelas.

Komunikasi daring atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet, atau melalui dunia maya (*cyberspace*). Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan Internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan tersedianya berbagai layanan fasilitas seperti web, chatting (mIRC chat, Yahoo Masanger, Gtalk, dll), *e-mail*, *friendster*, *facebook* dan *twitter*. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi,

Dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung pada teknologi. Ketergantungan tersebut dapat dilihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses Internet. Kegemaran berkomunikasi yang bermedia Internet ini menimbulkan suatu komunitas baru yang disebut **komunitas virtual**.


#### d) **Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring**

Komunikasi daring memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komunikasi konvensional, antara lain sebagai berikut.

- ☐ Dapat dilakukan kapan saja di mana saja: dengan komunikasi daring, setiap pengguna dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja, dengan syarat terkoneksi dengan jaringan internet dan memiliki sarana yang mencukupi.
- ☐ Efisiensi biaya: berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring Anda dapat menghemat biaya transportasi.
- ☐ Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.
- ☐ Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya: sambil melakukan komunikasi daring, Anda dapat memanfaatkan layanan TIK lainnya untuk mendukung pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi tersebut. Contoh layanan yang dapat digunakan seperti berbagi layar, presentasi, dan dokumen.
- ☐ Meningkatkan intensitas berkomunikasi: komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata, menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.
- ☐ Meningkatkan partisipasi: dengan terbukanya jalur komunikasi, akan semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.

Selain keunggulan, komunikasi daring juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut.

- ☐ Tidak mewakili emosi pengguna: intonasi bicara, raut muka, gerakan tubuh, merupakan hal yang relatif sulit untuk dipahami melalui komunikasi daring.
- ☐ Memerlukan perangkat khusus: dalam pelaksanaannya, komunikasi daring memerlukan adanya *hardware*, *software*.
- ☐ Terlalu banyak informasi yang tidak penting: dalam komunikasi daring, seringkali informasi yang didapat menjadi terlalu banyak, sehingga membuat bingung si penerima.
- ☐ Menyita konsentrasi: melakukan komunikasi daring tidak pada tempat dan waktu yang tepat, dapat mengabaikan atau menunda hal yang lain, bahkan membahayakan orang lain maupun diri sendiri.

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	5 dari 7

- e) **Jenis komunikasi daring**  
 Penggunaan jenis sarana komunikasi akan mempengaruhi keserempakan waktu komunikasi. Terdapat 2 jenis komunikasi daring.

**1). Komunikasi daring sinkron (serempak)**  
 Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

☐ **Text chat**  
*Text chat* adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya *text chatting*.

☐ **Video chat**  
*Video chat* merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. *Video chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau *smartphone* (juga disebut telepon *video call*). *Video chatting* dapat berupa interaksi *point-to-point* (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi *multipoint* (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam *Google+ Hangouts*.  
*Video chatting* sering disalahartikan dengan *video conference*. *Video chatting* merujuk pada komunikasi video di antara dua orang individu (*point to point*), sedangkan *video conference* mengacu pada komunikasi video di antara 3 pihak atau lebih (*multipoint*).

**2). Komunikasi daring asinkron (tak serempak)**  
 Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

- f) **Komponen Pendukung Komunikasi Daring**  
 Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.

☐ **Komponen perangkat keras (*hardware*)**  
 Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.


☐ **Komponen perangkat lunak (*software*)**  
 Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ *hangout*, webconference, dll.

☐ **Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)**  
 Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

2. Keterampilan / Tugas :
- Menyajikan hasil pemahaman komunikasi daring dalam bentuk persentasi

**E. Metode Pembelajaran**



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	6 dari 7

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
4. Pemberian tugas

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF ,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Papan tulis/white board dan alat tulisnya

**G. Sumber Belajar**


1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
2. File materi (softcopy)
3. Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
4. Internet
5. Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan I : 2 x 45 menit (90 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan Simulasi Digital yang telah dipelajari di SMP 3. Menginformasikan materi pokok pembelajaran Simulasi Digital di kelas X semester ganjil dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	10 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Komunikasi dalam jaringan (Daring-Online)</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Tanya jawab/diskusi kelas tentang Komunikasi Daring. 4. Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan. 5. Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya.. 6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.	70 menit
PENUTUP	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	10 menit

**I. Rancangan Penilaian**

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	7 dari 7

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman tetang pengertian komunikasi Daring b. Pemahaman tentang jenis komunikasi daring c. Pemahaman tentang tujuan komunikasi daring d. Pemahaman tentang fungsi komunikasi daring. e. Pemahaman tentang komponen pendukung komunikasi daring	- Tugas Portofolio /proposal - Tes lisan  - Tes lisan	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan (daring-online)	- Pengamatan - Tugas Portofolio	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - d. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02-SD-TGB-X)**


Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 2  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Pengertian Komunikasi dalam jaringan Asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - b. Jenis-jenis komunikasi dalam jaringan Asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - c. Tujuan komunikasi dalam jaringan Asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - d. Fungsi komunikasi dalam jaringan Asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - e. Komponen pendukung komunikasi jaringan Asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)  
Indikator :
- a. Pemahaman komunikasi dalam jaringan Asinkron disajikan dalam bentuk Laporan dan dikirim melalui email.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan dibekali pengetahuan dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:
- Mendeskripsikan pengertian komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan jenis komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan tujuan komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan fungsi komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Menyajikan persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan asinkron dengan komputer secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

- Pengetahuan:
  - a) Pengertian Komunikasi daring asinkron
  - b) Membuat alamat email
- Keterampilan / Tugas :
  - Menyajikan hasil pemahaman komunikasi daring dalam bentuk laporan dan dikirimkan melalui email.

**E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
- Ceramah
- Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
- Pemberian tugas

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

- Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
- Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF,Internet
- LCD Projector & Screen
- Papan tulis/white board dan alat tulisnya

**G. Sumber Belajar**


- Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
- File materi (softcopy)
- Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
- Internet
- Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan II : 2 x 45 menit (90 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek	10 menit




	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

<b>HULUAN</b>	kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan Simulasi Digital yang telah dipelajari di SMP 3. Menginformasikan materi pembelajaran dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	
<b>INTI</b>	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Komunikasi dalam jaringan (Daring-Online Asinkron)</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Tanya jawab/diskusi kelas tentang Komunikasi Daring. 4. Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan. 5. Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya.. 6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.	70 menit
<b>PENUTUP</b>	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	10 menit

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman tetang pengertian komunikasi Daring Asinkron. b. Pemahaman tentang jenis komunikasi daring Asinkron. c. Pemahaman tentang tujuan komunikasi daring Asinkron. d. Pemahaman tentang fungsi komunikasi daring Asinkron. e. Pemahaman tentang komponen pendukung komunikasi daring Asinkron.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes tertulis	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Mempraktekkan membuat alamat email di google.	- Pengamatan - Tugas Portofolio	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
  - a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - d. Form Analisis Hasil Evaluasi

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02-SD-TGB-X)**

Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 3  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit


**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Cara membuat akun email dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - b. Tata karama dalam komunikasi asinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Pemahaman komunikasi dalam jaringan Asinkron disajikan dalam bentuk Laporan dan dikirim melalui email.

**C. Tujuan Pembelajaran**

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

Dengan dibekali pengetahuan dari SMP dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:

1. Mendeskripsikan cara membuat akun email dalam komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
2. Mendeskripsikan tata karma komunikasi dalam jaringan asinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
3. Menyajikan persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan asinkron dengan komputer secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - a) Menggunakan email untuk mengirim dan menerima surel.
  - b) Penggunaan layanan Google Drive
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menyajikan hasil pemahaman komunikasi daring asinkron dalam bentuk laporan dan di kirim melalui email.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
4. Pemberian tugas

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


**G. Sumber Belajar**

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
2. File materi (softcopy)
3. Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
4. Internet
5. Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan III : 2 x 45 menit (90 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan Simulasi Digital yang telah dipelajari di SMP 3. Menginformasikan materi pembelajaran dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	10 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

	<p>dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Komunikasi dalam jaringan (Daring-Online Asinkron) mengirimdan menerima email dan layanan google drive</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</li> <li>Tanya jawab/diskusi kelas tentang Komunikasi Daring.</li> <li>Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan.</li> <li>Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya..</li> <li>Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.</li> </ol>	70 menit
<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</li> <li>Refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>Menutup pelajaran</li> </ol>	10 menit

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman tetang cara mengirim dan menerima email.. b. Pemahaman tentang layanan google drive dalam komunikasi daring Asinkron.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes tertulis	Koreksi hasil tugas Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Mempraktekkan membuat alamat email di google dan menggunakan layanan google drive.	- Pengamatan - Tugas Portofolio	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- Kisi-Kisi
  - Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui

Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi

Guru Pembimbing


Mahasiswa



**SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
No. Revisi	1
Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
Halaman	4 dari 4

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02-SD-TGB-X)**

Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 4  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit


**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Pengertian Komunikasi dalam jaringan Sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - b. Jenis-jenis komunikasi dalam jaringan Sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - c. Tujuan komunikasi dalam jaringan Sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - d. Fungsi komunikasi dalam jaringan Sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - e. Komponen pendukung komunikasi jaringan Sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 4

- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)  
Indikator :
- a. Pemahaman komunikasi dalam jaringan Sinkron disajikan dalam bentuk Laporan dan dikirim melalui email.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Dengan dibekali pengetahuan dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:
- Mendeskripsikan pengertian komunikasi dalam jaringan sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan jenis komunikasi dalam jaringan sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan tujuan komunikasi dalam jaringan sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan fungsi komunikasi dalam jaringan sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Mendeskripsikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Menyajikan persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan sinkron dengan komputer secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

- Pengetahuan:
  - a) Pengertian Komunikasi daring sinkron
  - b) Menggunakan google+ hangout
- Keterampilan / Tugas :
  - Menyajikan hasil pemahaman komunikasi daring dalam bentuk laporan tertulis.

**E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
- Ceramah
- Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
- Pemberian tugas

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

- Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
- Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF,Internet
- LCD Projector & Screen
- Papan tulis/white board dan alat tulisnya

**G. Sumber Belajar**


- Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
- File materi (softcopy)
- Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
- Internet
- Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan II : 2 x 45 menit (90 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek	10 menit




	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 4

<b>PENDA-HULUAN</b>	kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan Simulasi Digital yang telah dipelajari di SMP 3. Menginformasikan materi pembelajaran dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	
<b>INTI</b>	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Komunikasi dalam jaringan (Daring-Online Sinkron)</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Tanya jawab/diskusi kelas tentang Komunikasi Daring. 4. Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan. 5. Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya.. 6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.	70 menit
<b>PENUTUP</b>	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	10 menit

- I. Rancangan Penilaian
1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman tetang pengertian komunikasi Daring Sinkron. b. Pemahaman tentang jenis komunikasi daring Sinkron. c. Pemahaman tentang tujuan komunikasi daring Sinkron. d. Pemahaman tentang fungsi komunikasi daring Sinkron. e. Pemahaman tentang komponen pendukung komunikasi daring Sinkron.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes tertulis	Koreksi hasil tugas  Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Mempraktekkan membuat alamat email di google.	- Pengamatan - Tugas Portofolio	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	4 dari 4

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
  - a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - d. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02-SD-TGB-X)**

Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 5  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit


**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Cara menggunakan google+ hangout dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - b. Tata karama dalam komunikasi sinkron dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - a. Pemahaman komunikasi dalam jaringan sinkron disajikan dalam bentuk Laporan dan dikirim melalui email.

**C. Tujuan Pembelajaran**

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 3

Dengan dibekali pengetahuan dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:

1. Mendeskripsikan cara menggunakan google+ hangout dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
2. Mendeskripsikan tata karma dalam komunikasi sinkron dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
3. Menyajikan persentasi hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan asinkron dengan komputer secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengetahuan:
  - a) Menggunakan google+ hangout.
  - b) *Chatting* dan slide share
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menyajikan hasil pemahaman komunikasi daring asinkron dalam bentuk laporan dan di kirim melalui email.

**E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
4. Pemberian tugas

**F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


**G. Sumber Belajar**

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
2. File materi (softcopy)
3. Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
4. Internet
5. Nara sumber/praktisi di lapangan

**H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran**

**Pertemuan V : 2 x 45 menit (90 menit)**

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan Simulasi Digital yang telah dipelajari di SMP 3. Menginformasikan materi pembelajaran dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	10 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 3

	<p>dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Komunikasi dalam jaringan (Daring-Online sinkron) menggunakan google+ dan hangout serta chatting</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</li> <li>Tanya jawab/diskusi kelas tentang Komunikasi Daring.</li> <li>Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan.</li> <li>Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya..</li> <li>Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.</li> </ol>	70 menit
<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cheklist penyelesaian tugas siswa</li> <li>Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</li> <li>Refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>Menutup pelajaran</li> </ol>	10 menit

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	1.1. Sikap Spiritual Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah 1.2. Sikap Sosial a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.	- Pengamatan - Penilaian diri sendiri - Penilaian antar teman	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	Pengetahuan (Teori) a. Pemahaman tetang cara menggunakan google+ dan hangout b. Pemahaman tentang layanan chatting dalam komunikasi daring sinkron.	- Tugas Portofolio /proposal - Tes tertulis	Koreksi hasil tugas Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	Keterampilan (Praktek) a. Keterampilan kerja/skill kinerja b. Mempraktekkan menggunakan google hangout di google dan menggunakan layanan slide share.	- Pengamatan - Tugas Portofolio	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- Kisi-Kisi
  - Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui

Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi


Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	1 dari 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02-SD-TGB-X)**

Nama Sekolah : **SMK Negeri 2 Yogyakarta**  
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital (SD)**  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/*online*)  
Pertemuan ke : 6  
Alokasi Waktu : 1 x 90 menit


**A. Kompetensi Inti (KI)**

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan indikator**

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - Definisi kewarganegaraan digital dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  - Komponen kewarganegaraan digital dideskripsikan dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
- 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (*daring-online*)  
Indikator :
  - Pemahaman kewarganegaraan digital disajikan dalam bentuk Laporan dan dikirim melalui email.



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	2 dari 3

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan dibekali pengetahuan dan penjelasan komunikasi dalam jaringan diharapkan peserta didik dapat:
1. Mendeskripsikan definisi kewarganegaraan digital dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  2. Mendeskripsikan komponen kewarganegaraan digital dengan baik, benar, cermat dan tanggung jawab.
  3. Menyajikan laporan hasil pemahaman kewarganegaraan digital secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan:
  - a) Definisi kewarganegaraan digital
  - b) Komponen kewarganegaraan digital
2. Keterampilan / Tugas :
  - Menyajikan hasil pemahaman kewarganegaraan digital dalam bentuk laporan dan di kirim melalui email.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
4. Pemberian tugas

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC
2. Komputer/Laptop : OS Windows, MS.Office, Acrobat Reader/PDF,Internet
3. LCD Projector & Screen
4. Papan tulis/white board dan alat tulisnya


G. Sumber Belajar

1. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC 7 Maret 2014
2. File materi (softcopy)
3. Referensi simulasi digital: Buku, Majalah, Brosur
4. Internet
5. Nara sumber/praktisi di lapangan

H. Langkah-Langkah (Skenario) Pembelajaran

Pertemuan VI : 2 x 45 menit (90 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran minggu lalu. 3. Menginformasikan materi pembelajaran dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi)	10 menit
INTI	1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Kewarganegaraan digital dan komponennya</u> . 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi	

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	No. Dokumen	F/751/WAKA 1/3
		No. Revisi	1
	<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>	Tanggal Berlaku	14 Juli 2014
		Halaman	3 dari 3

	<p>kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</p> <p>3. Tanya jawab/diskusi kelas tentang Kewarganegaraan Digital.</p> <p>4. Siswa diberi tugas individu untuk meringkas dan membuat persentasi tentang materi komunikasi dalam jaringan.</p> <p>5. Siswa membuat ringkasan tentang komunikasi dalam jaringan dan membuat persentasinya..</p> <p>6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun bertanya dengan guru.</p>	70 menit
<b>PENUTUP</b>	<p>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</p> <p>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</p> <p>3. Refleksi kegiatan pembelajaran</p> <p>4. Menutup pelajaran</p>	10 menit

I. Rancangan Penilaian

1. Teknik Penilaian dan Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>1.1. Sikap Spiritual</p> <p>Kegiatan imtaq, akhlak, ibadah</p> <p>1.2. Sikap Sosial</p> <p>a. Terlibat <b>aktif</b> dalam pembelajaran secara disiplin, rasa ingin tahu yang tinggi dan berinisiatif/inovatif</p> <p>b. <b>Bekerjasama</b> dalam kegiatan secara harmonis, jujur, dan komunikatif</p> <p>c. <b>Toleran</b> terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda secara kreatif, jujur, dan saling menghormati.</p>	<p>- Pengamatan</p> <p>- Penilaian diri sendiri</p> <p>- Penilaian antar teman</p>	Selama proses pembelajaran /penyelesaian tugas
2.	<p>Pengetahuan (Teori)</p> <p>a. Pemahaman tetang definisi kewarganegaraan digital.</p> <p>b. Pemahaman tentang komponen kewarganegaraan digital.</p>	<p>- Tugas Portofolio /proposal</p> <p>- Tes tertulis</p>	Koreksi hasil tugas Selama proses penyelesaian tugas dengan dipanggil satu demi satu
3.	<p>Keterampilan (Praktek)</p> <p>a. Keterampilan kerja/skill kinerja</p> <p>b. Mempraktekkan menggunakan kewarganegaraan dan komponennya.</p>	<p>- Pengamatan</p> <p>- Tugas Portofolio</p>	Selama penyelesaian tugas dan koreksi hasil tugas

2. Instrumen Penilaian (terlampir)
- a. Kisi-Kisi
  - b. Soal Tes Pengetahuan dan prdoman penilaian
  - c. Format penilaian : sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
  - d. Form Analisis Hasil Evaluasi

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



## **I. KOMUNIKASI DALAM JARINGAN**

### **DESKRIPSI**

Manusia merupakan makhluk sosial. Secara naluriah, makhluk sosial membutuhkan berkomunikasi dengan sesama. Tidak ada manusia yang dapat hidup tanpa terjadinya komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk komunikasi juga ikut berubah. Jika pada awalnya komunikasi terbatas di lingkungan sendiri, kini jangkauan komunikasi setiap orang makin meluas. Hal ini membuka kemungkinan memperoleh sumber informasi baru dan memperluas lingkup interaksi dan diskusi.

### **Kegiatan Belajar 1: Menerapkan Komunikasi Daring - Pengertian Komunikasi Daring**

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

- menjelaskan pengertian komunikasi,
- mengidentifikasi jenis komunikasi,
- menjelaskan pengertian komunikasi daring,
- mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring,
- mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.

#### **B. Uraian Materi**

##### **1. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi telah digunakan sejak manusia pertama diturunkan ke muka bumi. Para ahli memaknai komunikasi antara lain sebagai berikut.

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000 : 13).

Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002 : 30).

Tidak ada kelompok yang dapat eksis tanpa komunikasi. Menurut Robbins (2002 : 310) komunikasi adalah pentransferan makna di antara anggota kelompok. Lewat pentrasferan makna, informasi dan gagasan dapat dihantarkan. Tetapi komunikasi bukan hanya sekedar menanamkan makna tetapi juga harus dapat dipahami.

Rumusan ilmiah tersebut di atas barangkali tidak mudah dicerna. Definisi atau batasan komunikasi yang lebih merakyat dan mudah dipahami adalah seperti yang dikemukakan oleh Masrini (Pelajaran Bahasa Prancis untuk Pemula, 2003) dalam bahasa Betawi sebagai berikut: *“gua ngomong lu ngarti, lu ngomong gua ngarti.”* Atau, dalam ragam tulis akan berbunyi sebagai berikut.

Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti, dan sebaliknya  
jika Anda yang berbicara, saya mengerti.

Jika Anda berbicara sedangkan mitra bicara Anda tidak mengerti, atau sebaliknya, maka komunikasi **belum** terjadi.

Beberapa fungsi dari komunikasi antara lain sebagai berikut.

- Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
- Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara, setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh karyawan.
- Sebagai motivasi: komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
- Sebagai pengungkapan emosional: bagi sebagian komunitas, mereka memerlukan interaksi sosial, komunikasi yang terjadi di dalam komunitas itu merupakan cara anggota untuk menunjukkan kekecewaan dan rasa puas. Oleh karena itu, komunikasi menyiarkan ungkapan emosional dari perasaan dan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosial.

## 2. Jenis Komunikasi

Kita mengenal 2 (dua) jenis atau kategori komunikasi.

- a. Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- b. Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (*gesture*), atau gambar.

Berbekal pengetahuan jenis atau kategori komunikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan (menggunakan suara), tertulis (menggunakan barang cetak atau media digital seperti buku, majalah, laman, atau surel), maupun secara nirkata atau nonverbal (menggunakan bahasa tubuh, gerak isyarat (*gesture*), serta tekanan atau tinggi nada suara.

Kemampuan seseorang berkomunikasi diukur dari seberapa akurat informasi atau pesan yang dikirim oleh **komunikator** (pengirim informasi) dapat diterima oleh **komunikan** (penerima informasi) dan sebaliknya. Hal tersebut juga menjadi ukuran seberapa mahir kita berkomunikasi.

Mengasah dan mengembangkan kemahiran berkomunikasi dalam kehidupan keseharian adalah penting, karena dapat membantu keseluruhan aspek perikehidupan kita, baik dalam kehidupan sosial maupun kehidupan profesional. Kemampuan mengomunikasikan pesan atau informasi secara jelas, akurat, seperti yang dimaksudkan di atas adalah kecakapan hidup yang sangat vital dan tak dapat diabaikan. Jika Anda merasa belum memilikinya, jangan berkecil hati. Tak ada istilah terlambat untuk meningkatkan kemampuan Anda berkomunikasi, karena hal tersebut akan meningkatkan kualitas hidup Anda. Contoh sederhana adalah ketika Anda melamar pekerjaan. Saat itu Anda sudah harus menunjukkan kemahiran Anda berkomunikasi. Mulai dari berbicara secara jelas, akurat, tegas, tetapi tetap menjaga sopan santun, menatap mata pewawancara. Satu hal lagi, latih dan biasakan **menyimak** (*listen*) dengan cermat, tidak sekadar **mendengarkan** (*hear*), dan menjawab pertanyaan secara cekatan dan cerdas. Tidak tergesa-gesa atau terburu-buru. Pikirkan terlebih dahulu sebelum Anda mengatakan. Hal-hal itulah yang biasanya dituntut pemberi kerja dari seorang pencari kerja.

### 3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)

Setelah memahami makna komunikasi, sampailah kita pada Komunikasi Daring. Istilah Komunikasi Daring mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui / menggunakan jaringan komputer. (Warschauer, M. 2001 pp. 207-212)

Dengan kata lain, Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

Perkembangan pertama komunikasi daring dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996). Protokol tersebut dinamakan ARPANET, yang diluncurkan pada tahun 1969, akhirnya berkembang menjadi Internet. Internet berasal dari *interconnected networks* yang disingkat menjadi *Internetwork*, atau *Internet*, yang digunakan oleh sekitar 200 juta orang di seluruh dunia pada pergantian millennium ke-3.

Komunikasi daring menjadi mungkin dalam dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1980-an, setelah pengembangan dan penyebaran komputer pribadi atau PC (*personal computer*). Latar belakang komunikasi daring dalam pembelajaran dan penelitian dapat dibagi menjadi dua periode yang berbeda, ditandai oleh pengenalan komputer sebagai media pendidikan pada tahun 1980-an dan munculnya *world wide web* pada pertengahan 1990-an.

Pada periode pertama, sejak pertengahan 1980-an para pendidik menemukan potensi media pendidikan untuk pengajaran bahasa (Cummins, 1986). Integrasi komunikasi yang dimediasi komputer di dalam kelas itu sendiri dibagi menjadi dua: yang pertama, beberapa pendidik mulai menggunakan *e-mail* untuk mengatur pertukaran informasi jarak jauh, dan yang kedua, pendidik mulai menggunakan program perangkat lunak sinkron (*Daedalus Interchange*. Daedalus Inc, 1989) untuk memungkinkan percakapan komputer antarkelas.

Komunikasi daring atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet, atau melalui dunia maya (*cyberspace*). Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan Internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan tersedianya berbagai layanan fasilitas seperti web, chatting (mIRC chat, Yahoo Messenger, Gtalk, dll), *e-mail*, *friendster*, *facebook* dan *twitter*. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi,

dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung pada teknologi. Ketergantungan tersebut dapat dilihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses Internet. Kegemaran berkomunikasi yang bermedia Internet ini menimbulkan suatu komunitas baru yang disebut **komunitas virtual**.

#### 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring

Komunikasi daring memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komunikasi konvensional, antara lain sebagai berikut.

- Dapat dilakukan kapan saja di mana saja: dengan komunikasi daring, setiap pengguna dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja, dengan syarat terkoneksi dengan jaringan internet dan memiliki sarana yang mencukupi.
- Efisiensi biaya: berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring Anda dapat menghemat biaya transportasi.
- Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.
- Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya: sambil melakukan komunikasi daring, Anda dapat memanfaatkan layanan TIK lainnya untuk mendukung pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi tersebut. Contoh layanan yang dapat digunakan seperti berbagi layar, presentasi, dan dokumen.
- Meningkatkan intensitas berkomunikasi: komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata, menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.
- Meningkatkan partisipasi: dengan terbukanya jalur komunikasi, akan semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.

Selain keunggulan, komunikasi daring juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut.

- Tidak mewakili emosi pengguna: intonasi bicara, raut muka, gerakan tubuh, merupakan hal yang relatif sulit untuk dipahami melalui komunikasi daring.
- Memerlukan perangkat khusus: dalam pelaksanaannya, komunikasi daring memerlukan adanya *hardware*, *software*.
- Terlalu banyak informasi yang tidak penting: dalam komunikasi daring, seringkali informasi yang didapat menjadi terlalu banyak, sehingga membuat bingung si penerima.

- Menyita konsentrasi: melakukan komunikasi daring tidak pada tempat dan waktu yang tepat, dapat mengabaikan atau menunda hal yang lain, bahkan membahayakan orang lain maupun diri sendiri.

## 5. Jenis komunikasi daring

Penggunaan jenis sarana komunikasi akan mempengaruhi keserempakan waktu komunikasi. Terdapat 2 jenis komunikasi daring.

### a. Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

#### ➤ **Text chat**

*Text chat* adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya *text chatting*.

#### ➤ **Video chat**

*Video chat* merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. *Video chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau *smartphone* (juga disebut telepon *video call*). *Video chatting* dapat berupa interaksi *point-to-point* (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi *multipoint* (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam *Google+ Hangouts*.

*Video chatting* sering disalahartikan dengan *video conference*. *Video chatting* merujuk pada komunikasi video di antara dua orang individu (*point to point*), sedangkan *video conference* mengacu pada komunikasi video di antara 3 pihak atau lebih (*multipoint*).

### b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)

Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

## 6. Komponen Pendukung Komunikasi Daring

Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.

➤ **Komponen perangkat keras (*hardware*)**

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.

➤ **Komponen perangkat lunak (*software*)**

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai penjemabatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ hangout, webconference, dll.

➤ **Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)**

Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

## C. Rangkuman

- Komunikasi daring adalah proses penyampaian pikiran atau gagasan dari seseorang ke orang lain yang dilakukan melalui dunia maya.
- Jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya
  - Komunikasi sinkron, jika komunikasi terjadi dalam waktu serempak
  - Komunikasi asinkron, jika komunikasi terjadi secara tunda

## D. Tugas

Dalam tugas ini, Anda diminta membuat kelompok yang terdiri atas 3 orang. Bayangkan kelompok Anda merupakan pegawai sebuah perusahaan yang berdomisili di Jakarta.

Pada suatu waktu pimpinan perusahaan meminta kelompok Anda untuk memperluas jaringan perusahaan ke negara lain, memperkenalkan perusahaan Anda, dan meyakinkan perusahaan calon mitra usaha di negara lain tersebut untuk bekerja sama dengan perusahaan Anda. Sebagai

seorang karyawan, Anda dituntut untuk bekerja dalam waktu yang cepat, tepat, dan tanpa mengeluarkan dana yang tidak perlu.

1. Silakan menentukan nama perusahaan, produk, dan negara asal perusahaan Anda.
2. Buatlah media promosi sederhana mengenai perusahaan Anda, media dapat berupa tulisan, brosur, maupun paparan.
3. Tuliskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh kelompok Anda untuk mendapatkan mitra usaha di luar Indonesia.
4. Silakan berdiskusi dan rangkum dalam *file* paparan mengenai hal-hal berikut.
  - a. Sebutkan paling tidak 3 jenis dan metode komunikasi yang dapat Anda gunakan, sebutkan kelebihan dan kelemahan masing-masing jenis dan metode.
  - b. Silakan berdiskusi dengan anggota kelompok, seberapa pentingkah komunikasi daring terhadap kemajuan teknologi saat ini, berikan buktinya.
  - c. Berdasarkan fakta dan perkembangan teknologi saat ini, seperti apakah bentuk dan teknologi komunikasi daring pada masa yang akan datang?

#### **E. Tes Formatif**

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring.
2. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya.
3. Apakah kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional?
4. Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring.

#### **F. Lembar Jawaban Tes Formatif**

1. Komunikasi daring adalah

.....

.....

.....

2. Jenis komunikasi daring antara lain

.....

.....

.....



.....

3. Kelebihan komunikasi daring antara lain

.....

.....

.....

.....

Kekurangan komunikasi daring antara lain

.....

.....

.....

.....

4. Komponen yang diperlukan untuk penyelenggaraan komunikasi daring antara lain

.....

.....

.....

### **G. Lembar Kerja Siswa**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Kegiatan Belajar 2: Menerapkan Komunikasi Daring – Melaksanakan Komunikasi Daring Asinkron

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

- menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron: *e-mail*,
- membuat akun dan menggunakan *e-mail*,
- menerapkan tata krama dalam komunikasi asinkron

### B. Uraian Materi

Untuk berkomunikasi dengan mitra bicara di samping atau di depan Anda, Anda dapat melakukannya secara langsung tanpa memerlukan perangkat apapun. Tetapi ketika Anda ingin berkomunikasi dengan mitra bicara yang berada di ruang sebelah, ada prasyarat agar Anda dapat melakukan secara langsung. Demikian pula halnya dengan komunikasi daring atau komunikasi virtual. Oleh karena itu, dalam pembahasannya, akan didahulukan komunikasi daring tak serempak atau komunikasi daring asinkron.

#### 1. Bentuk Komunikasi Daring Asinkron: *e-mail*

Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda. Jenis komunikasi asinkron antara lain *e-mail*, forum, blog, jejaring sosial (*social network*) dan *website*. Di dalam buku ini, hanya akan dibahas penggunaan *e-mail* sebagai salah satu bentuk komunikasi asinkron. Alamat *e-mail* merupakan bagian dari identitas di dunia maya. Hampir seluruh layanan daring mensyaratkan kepemilikan *e-mail* untuk dapat mengakses layanan tersebut.

*E-mail* singkatan dari *electronic-mail* yang berarti surat elektronik disingkat **surel**. Lebih khusus, *e-mail* adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet. Kelebihan *e-mail* dibandingkan surat biasa.

- *e-mail* akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
- *e-mail* dapat menampung lampiran (*attachment*) berupa *file* digital
- Sebagian besar *e-mail* tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet

Dari segi layanan, terdapat *e-mail* gratis dan *e-mail* berbayar.

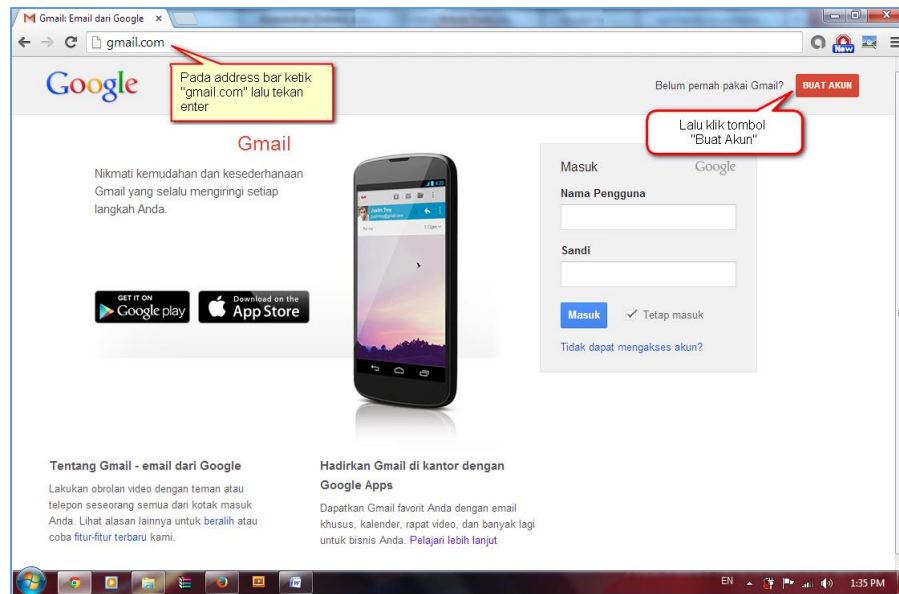
- *E-mail* gratis adalah kegiatan surat menyurat melalui jaringan Internet tanpa mengeluarkan biaya dalam penggunaannya. Pada umumnya biaya yang diperlukan hanyalah biaya untuk membayar sambungan Internet. Walaupun kadang terdapat layanan tambahan yang berbayar, misalkan surat elektronik ke telepon genggam, kadang pembayarannya ditagih per pengiriman. Contoh *E-mail* Gratis adalah : Yahoo! mail, Gmail , Livemail, Hotmail, dll.
- *E-mail* berbayar adalah kegiatan surat-menyurat melalui jaringan Internet yang dikenai biaya tambahan. Anda diwajibkan membayar untuk berlangganan *e-mail* dengan layanan yang tidak didapatkan pada *e-mail* gratis. Sebagai contoh yahoo! mail plus dengan berbagai layanan tambahan, antara lain: tambahan kapasitas *e-mail*, perlindungan terhadap virus, bebas iklan, dan berbagai layanan tambahan lainnya.

Salah satu penyedia layanan email tidak berbayar adalah Gmail. Gmail merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh Google. Berikut ini merupakan beberapa fasilitas yang dimiliki oleh Gmail.

- Mempunyai kapasitas penampungan *e-mail* yang besar. Secara terus-menerus kapasitas penampungan tersebut selalu ditambah.
- Mempunyai fasilitas pencarian (*search*) untuk membantu proses pencarian
- *e-mail* tertentu dalam penampungan *e-mail* Anda.
- Mendapatkan akses aplikasi Google lainnya, antara lain:
  - ✓ *Google Drive*  
Aplikasi ini memungkinkan Anda untuk membuka lampiran dokumen secara langsung tanpa mengunduh terlebih dahulu.
  - ✓ *Google Talk*  
Memungkinkan sesama pengguna Gmail untuk berkomunikasi secara sinkron.
  - ✓ *Google Calendar*  
Memungkinkan Anda untuk mengagendakan berbagai kegiatan.
- Mendapatkan layanan POP dan *Forwarding*  
POP (*Post Office Protocol*) adalah layanan untuk mengunduh *e-mail* dari Gmail ke komputer pribadi sehingga dapat Anda baca secara luring (*offline*).  
*Forwarding* adalah fasilitas untuk meneruskan *e-mail* yang masuk ke Gmail ke *e-mail* lain secara otomatis.

## 2. Membuat alamat e-mail

Mempertimbangkan berbagai fasilitas yang dimiliki oleh Gmail, dalam proses pembelajaran ini, digunakan Gmail sebagai media berkomunikasi daring asinkron. Untuk mendapatkan layanan Gmail, Anda harus membuat akun Gmail dengan mengikuti langkah-langkah berikut.



Gambar I.1 Tampilan Awal Jendela Gmail

- Bukalah perambah Internet (*browser*) Anda, lalu pada bagian *address bar* ketikkan "*gmail.com*" dan tekan tombol enter.
- Kemudian setelah halaman gmail.com terbuka, klik tombol "buat akun".

**Buat Akun Google baru**

**Akun Google Anda lebih dari sekadar Gmail.**  
Bicara, ngobrol, bagikan, buat jadwal, simpan, atur, berkolaborasi, temukan, dan buat. Gunakan produk Google mulai dari Gmail, Google+, hingga YouTube, lihat riwayat penelusuran Anda, semua itu dengan satu nama pengguna dan sandi, semua dicadangkan kapan saja dan mudah ditemukan di (coba Anda tebak) Google.com.

**Bawa semuanya.**  
Akun Google memungkinkan Anda mengakses semua barang Anda — Gmail, foto, dan lainnya — dari perangkat apa pun. Telusuri dengan mengambil gambar, atau dengan suara. Dapatkan navigasi belokan demi belokan secara gratis, unggah gambar Anda secara otomatis, dan bahkan beli barang dengan ponsel menggunakan Google Wallet.

**Bagikan sedikit atau semuanya.**  
Berkategori secara selektif dengan teman dan keluarga (bahkan mungkin dengan bos Anda) di Google+. Mulai panggilan video dengan teman, kirim pesan ke grup sekaligus, atau cukup ikuti pos dari orang yang menarik bagi Anda. Terserah Anda.

**Bekerja di masa depan.**  
Jadilah yang terdepan dalam melakukan segalanya. Lihat rekan kerja atau mitra yang mengunggah foto, memperbarui spreadsheet, atau menyempurnakan paragraf, dalam waktu nyata, dari jarak ribuan kilometer. Layanan Google Documents dapat dipakai dengan memiliki Akun Google.

**Form Fields:**

- Nama: Muhammad, Al Fatih
- Pilih nama pengguna Anda: mahmud.alfatih19@gmail.com
- Buat sandi: [Redacted]
- Konfirmasi sandi Anda: [Redacted]
- Tanggal lahir: 1990, November, 10
- Gender: Pria
- Ponsel: +62
- Alamat email Anda saat ini: [Empty]
- Buktikan bahwa Anda bukan robot: 65885542 (Kode Verifikasi)
- Ketikkan dua kata tersebut: 658855427
- Lokasi: Indonesia
- Saya menyetujui Persyaratan Layanan dan Kebijakan Privasi Google (Centang)
- Google dapat menggunakan informasi akun saya untuk mempersonalisasi +1 pada konten dan iklan di situs web non-Google. Tentang personalisasi.
- Langkah berikutnya

Pelajari mengapa kami meminta informasi ini.

©13 Google | Persyaratan Layanan | Kebijakan Privasi | Bantuan | Bahasa Indonesia

Gambar 1.2 Form Pembuatan Akun Baru

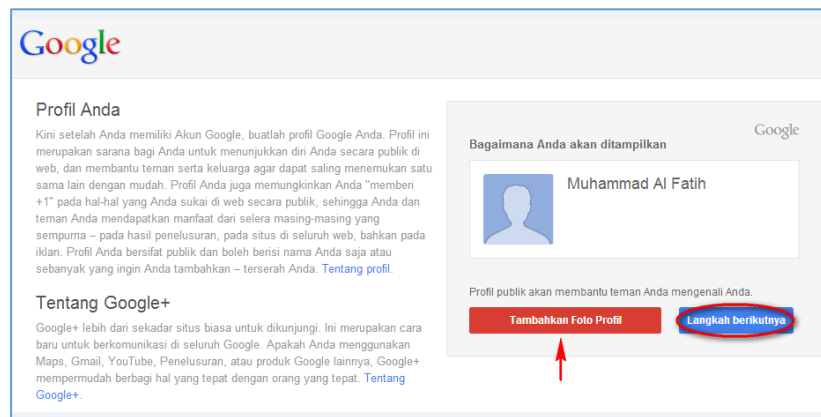
c. Isilah semua kolom isian dengan biodata diri Anda.

- Pada “Pilih nama pengguna Anda” isilah sesuai dengan nama pengguna yang diinginkan. Isian ini, digabungkan dengan @gmail.com, nantinya akan menjadi alamat *e-mail* yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, si Ali menggunakan nama pengguna ali2015, maka Ali mempunyai alamat email ali2015@gmail.com. Nama pengguna terdiri atas 6 – 20 karakter yang merupakan gabungan dari angka, huruf, dan tanda titik (.). Jangan gunakan spasi dalam pengisian nama pengguna. Bila nama pengguna yang Anda isikan telah digunakan oleh orang lain, Gmail akan memberitahukan dan meminta Anda untuk memilih nama pengguna yang lain. Contoh, si Ali ingin

menggunakan nama pengguna ali2015, ternyata nama tersebut telah digunakan oleh orang lain. Maka Ali harus mengubah nama penggunanya, misalnya dengan menambahkan titik sehingga menjadi ali.2015. Jika nama ini belum ada yang memakai, Google akan menyetujui, dan Anda diminta untuk menentukan kata sandi (*password*).

- Klik “Buat sandi” dan ketikkan kata sandi (*password*) yang ingin Anda gunakan. Pada kolom isian “Konfirmasi sandi Anda” ketikkan kode sandi yang sama dengan kata sandi yang telah Anda isikan pada kolom isian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lupa ataupun salah ketik saat mengisi kolom isian sandi. Jika Anda sulit mengingatnya, catatlah nama pengguna dan kata sandi di tempat yang mudah Anda capai, karena pasangan nama pengguna dan kata sandi diperlukan untuk mengakses kembali akun Anda.
- Pada bagian/kolom kode verifikasi (*captcha = Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*), ketikkan sesuai dengan kode yang tertera, biasanya terdiri atas huruf atau kombinasi huruf dan angka. Jika Anda menjumpai kesulitan membaca kode verifikasi tersebut, tekan tombol *refresh* di samping kolom kode verifikasi tersebut, hingga Anda dapat membaca dengan jelas, kemudian mengisikannya ke dalam kolom yang tersedia.

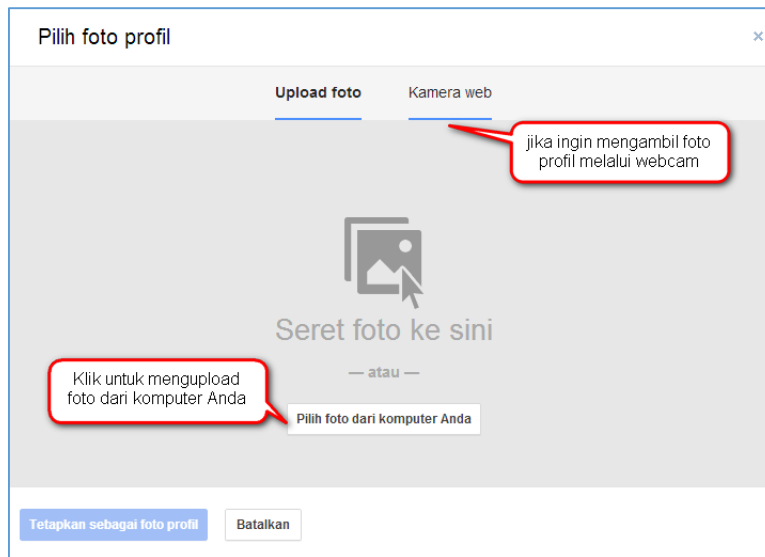
d. Setelah berhasil, klik tombol “Langkah berikutnya”. Selanjutnya akan tampil halaman seperti berikut.



Gambar I.3 Jendela *View Profile*

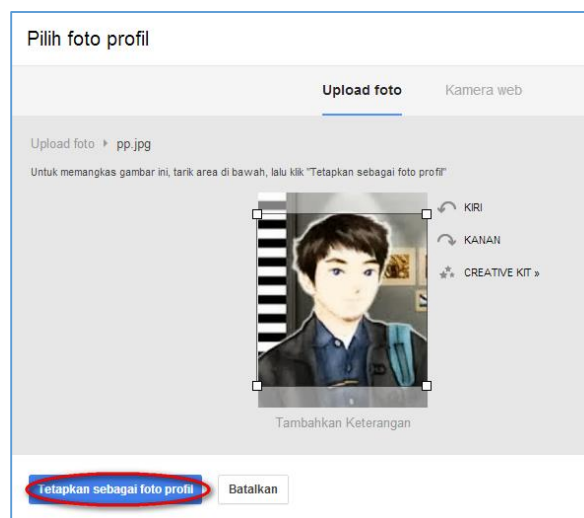
e. Untuk menambahkan foto profil pada akun Gmail yang telah Anda buat, klik tombol “Tambahkan Foto Profil”, maka halaman berikut ini akan ditampilkan.

Jika Anda bermaksud mengabaikan bagian ini dan langsung menuju ke langkah selanjutnya, Anda cukup menekan tombol “Langkah berikutnya”.



Gambar I.4 Jendela Pengaturan Profil

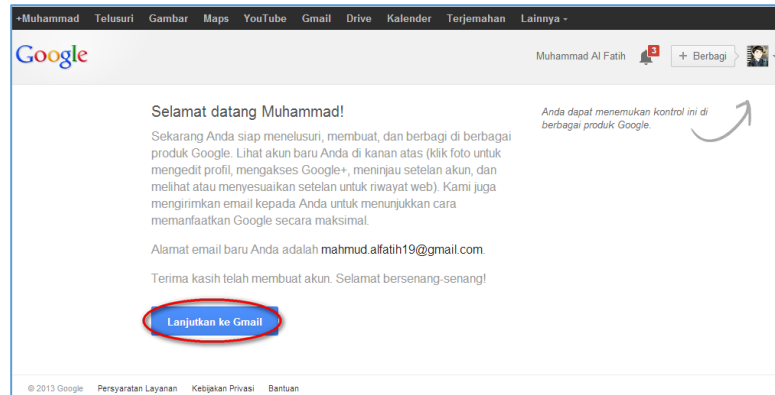
- f. Klik tombol “Pilih foto dari komputer pengguna”. Kemudian melalui *window* “*browse*”, pilih foto yang ingin Anda jadikan sebagai foto profil di komputer pengguna. Namun jika ingin mengambil foto profil melalui *webcam*, Anda dapat melakukannya dengan menekan tombol “Kamera Web”.



Gambar I.5 Jendela *Setting* Foto Profil

- g. Setelah halaman seperti gambar II.5 ditampilkan, klik tombol “Tetapkan sebagai foto profil”.
- h. Klik tombol “Langkah berikutnya” dan akan tampil halaman seperti gambar II.6.



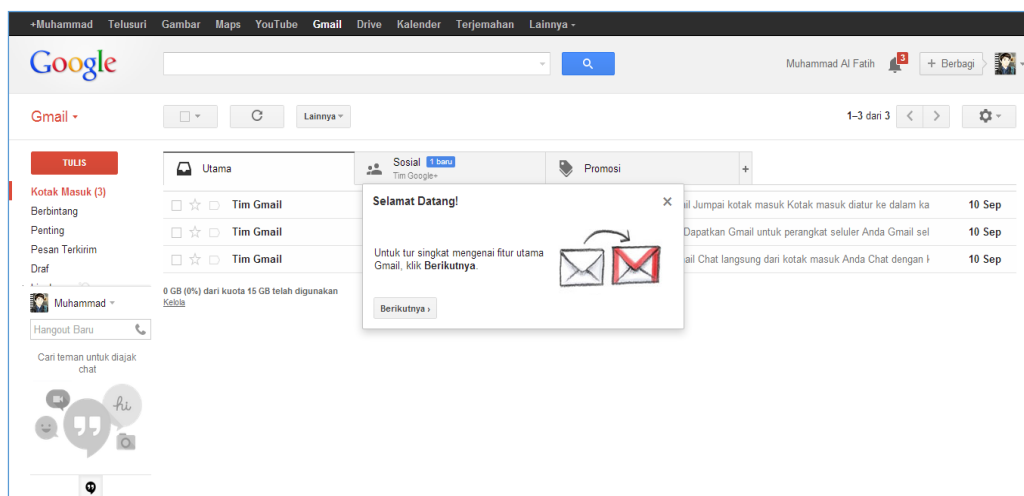


Gambar I.6 Jendela Halaman Pembuka Gmail

- i. Klik tombol “Lanjutkan ke Gmail” maka halaman seperti gambar II.7 akan ditampilkan.



Gambar I.7 Tampilan Loading

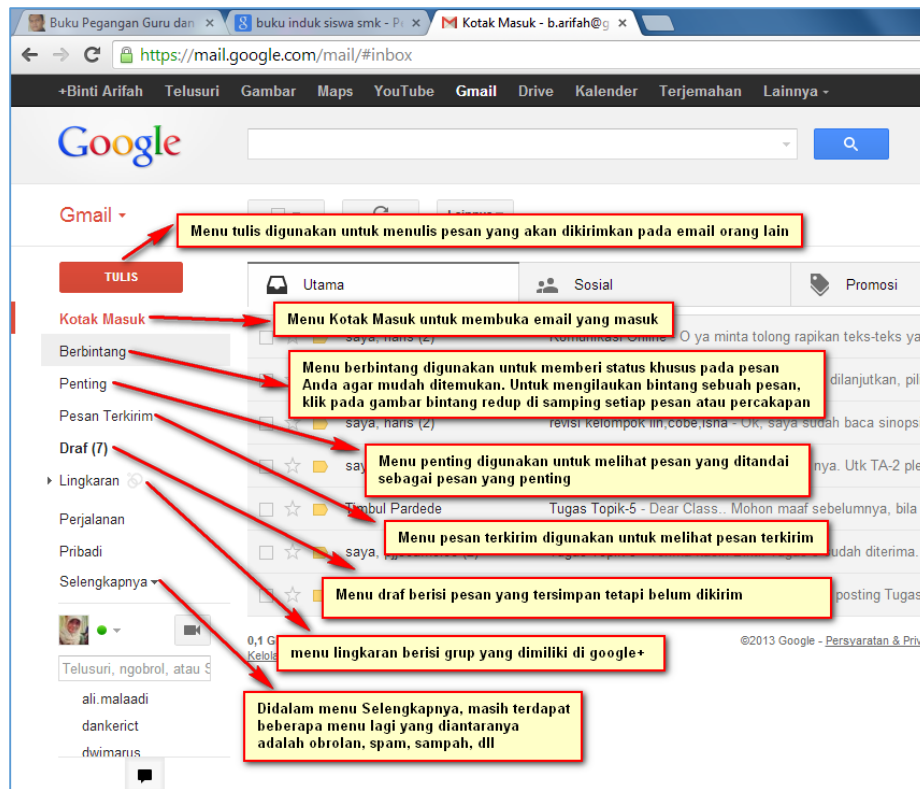


Gambar I.8 Jendela halaman *e-mail*

- j. Sampai pada tahap ini akun Gmail Anda sebagai pengguna telah siap untuk digunakan.

### 3. Menggunakan *e-mail*

Untuk lebih mengenal Gmail, berikut dijelaskan beberapa cara dan keterangan dalam menggunakan menu pada gmail. Menu yang paling sering digunakan adalah Tulis, Kotak Masuk, Pesan Terkirim, Draf, dan Spam.



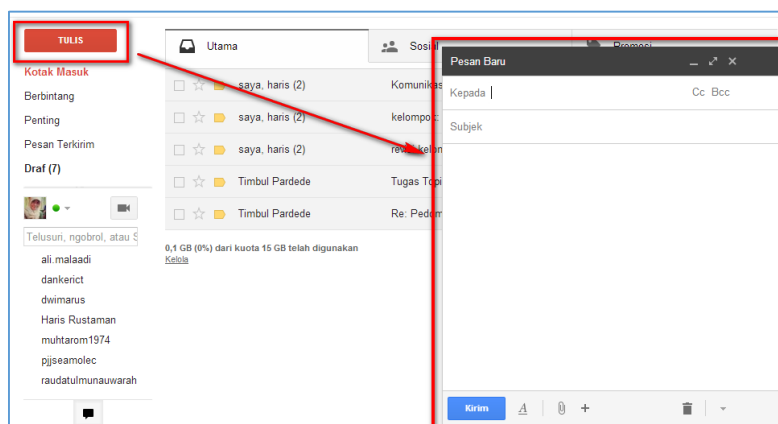
Gambar I.9 Pengenalan fungsi *tools*

Dari gambar dan paparan di atas, berikut ini akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan menu-menu tersebut, mulai dari menu **tulis**, hingga mempelajari menu selengkapnya.

#### a. Mengirim surat elektronik (surel) dengan e-mail

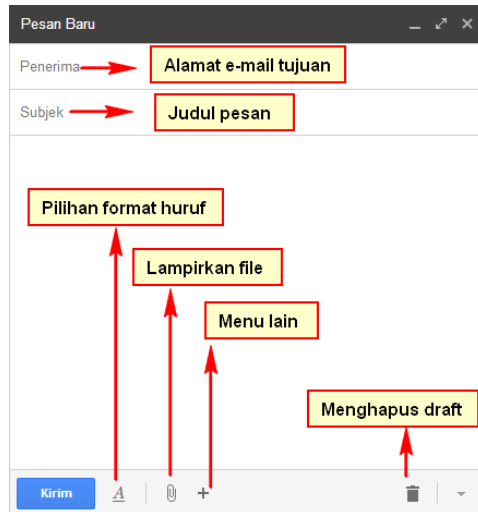
Untuk mengirimkan surel menggunakan *e-mail*, lakukan langkah-langkah berikut.

- Pilih menu **tulis**



Gambar I.10 Jendela Memulai Pesan Baru

- Keterangan kotak untuk menulis pesan



Gambar I.11 Pengenalan Fungsi Pada Jendela Pesan Baru

Disamping itu, Anda dapat juga menambahkan tujuan *Carbon Copy* (CC) dan *Blind Carbon Copy* (BCC). Menu CC digunakan ketika Anda ingin orang lain yang bukan tujuan utama pengiriman *e-mail* untuk ikut membaca isi *e-mail*. Sedangkan BCC memiliki fungsi yang sama dengan CC, namun penerima *e-mail* Anda yang lainnya tidak dapat melihat daftar penerima BCC.

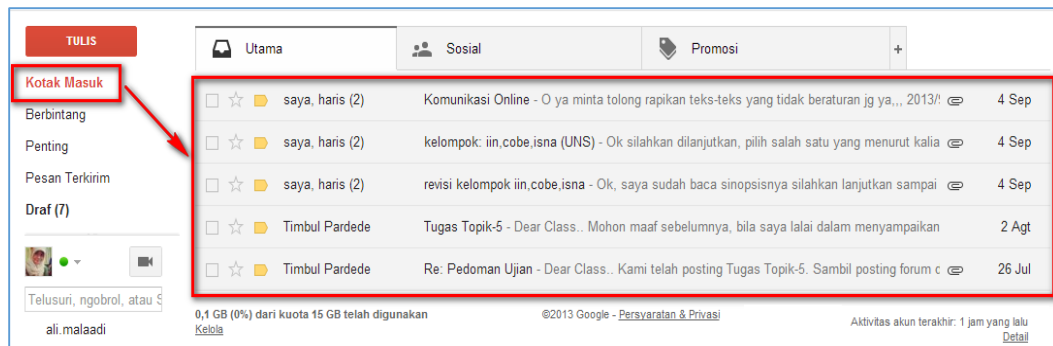
- Di dalam ikon **+** terdapat beberapa *tools*:



Gambar I.12 Pengenalan *tools* tambahan pada pesan baru

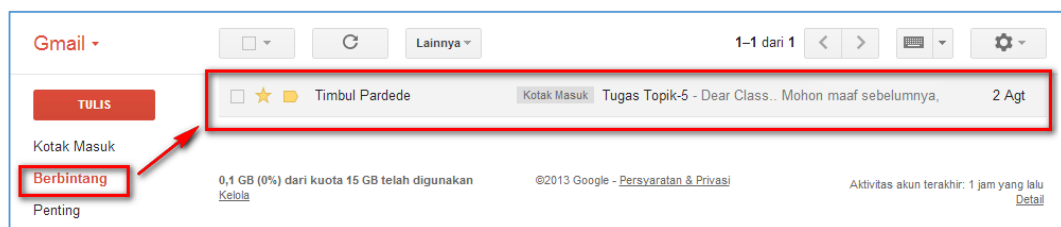
## b. Menerima surel dengan e-mail

Klik menu kotak masuk, maka akan terlihat tampilan di bawah ini.



Gambar I.13 Jendela kotak masuk

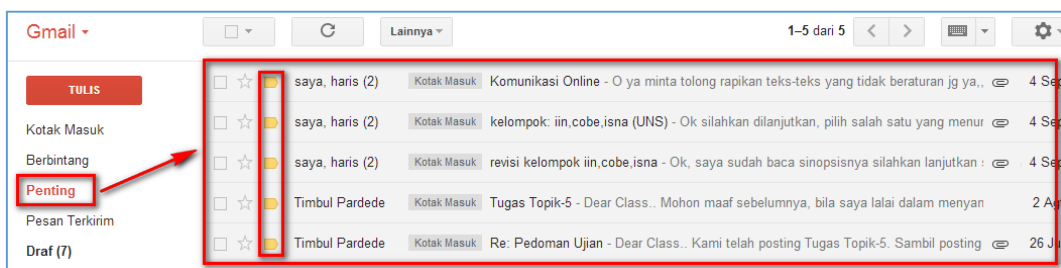
Adapun menu “*Berbintang*” digunakan untuk memberi status khusus pada pesan agar mudah ditemukan. Fitur ini biasanya digunakan untuk menandai *e-mail* yang penting. Untuk menghilangkan bintang sebuah pesan, klik pada gambar bintang redup ☆ di samping setiap pesan atau percakapan.



Gambar I.14

#### Jendela Status Berbintang

Adapun menu *Penting* digunakan untuk melihat pesan yang ditandai sebagai pesan yang penting.



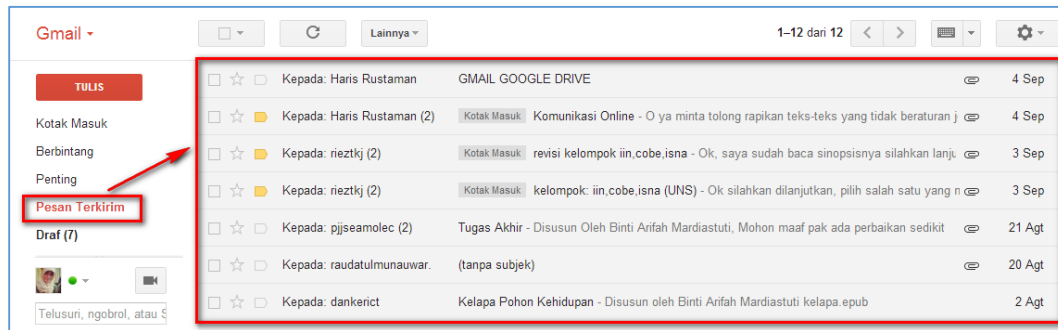
Gambar I.15

#### Jendela Status Penting

Pesan yang ditandai dengan warna kuning merupakan ciri pesan penting yang ditandai oleh pengguna.

### c. Melihat pesan terkirim

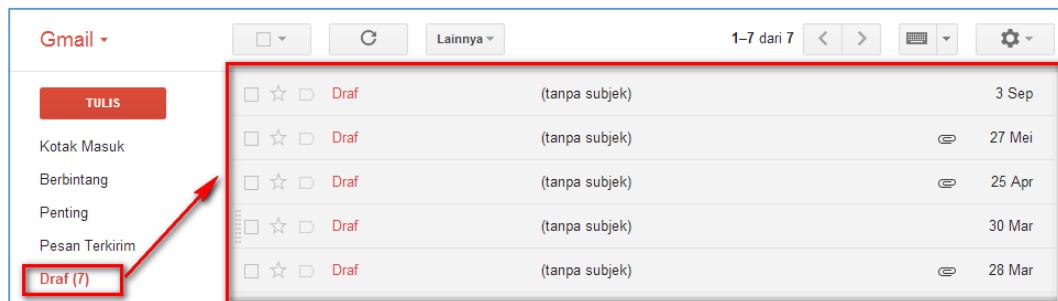
Klik menu pesan terkirim, maka tampilannya akan seperti gambar II.16.



Gambar I.16 Jendela Pesan Terkirim

### d. Buram (Draft)

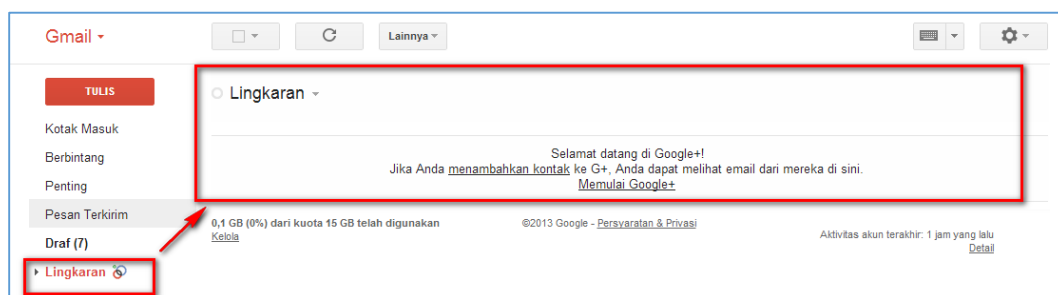
Menu buram (*draft*) berisi pesan yang tersimpan tetapi belum dikirim. Adapun tampilannya adalah seperti gambar II.17.



Gambar I.17 Jendela Pesan *Draft*

### e. Lingkaran

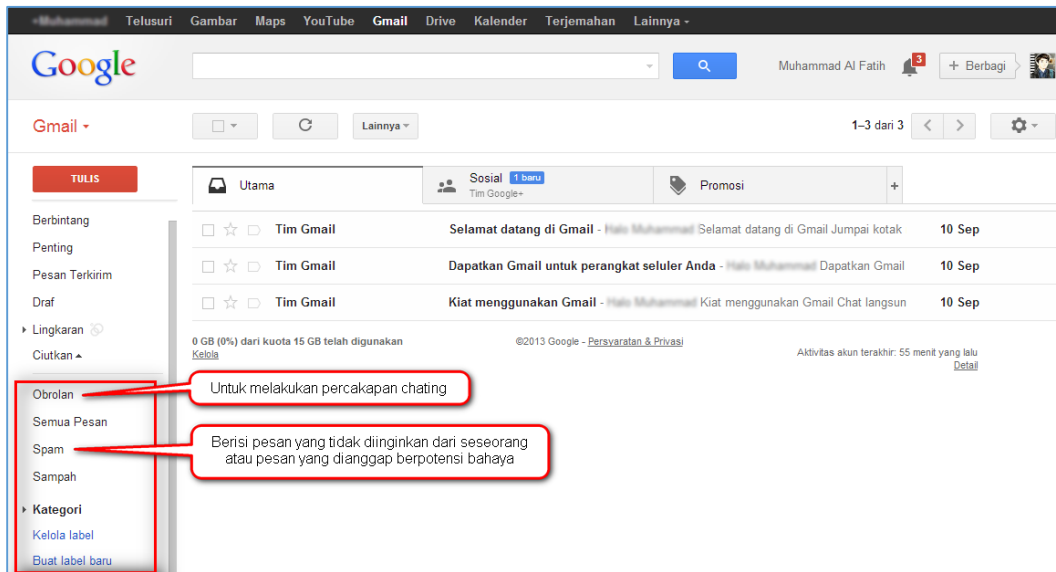
Adapun menu lingkaran berisi grup yang Anda miliki di *Google+*.



Gambar I.18 Jendela Pesan Lingkaran

## f. Selengkapnya

Menu selengkapnya berisi menu obrolan, semua pesan, spam, sampah, dan kategori.

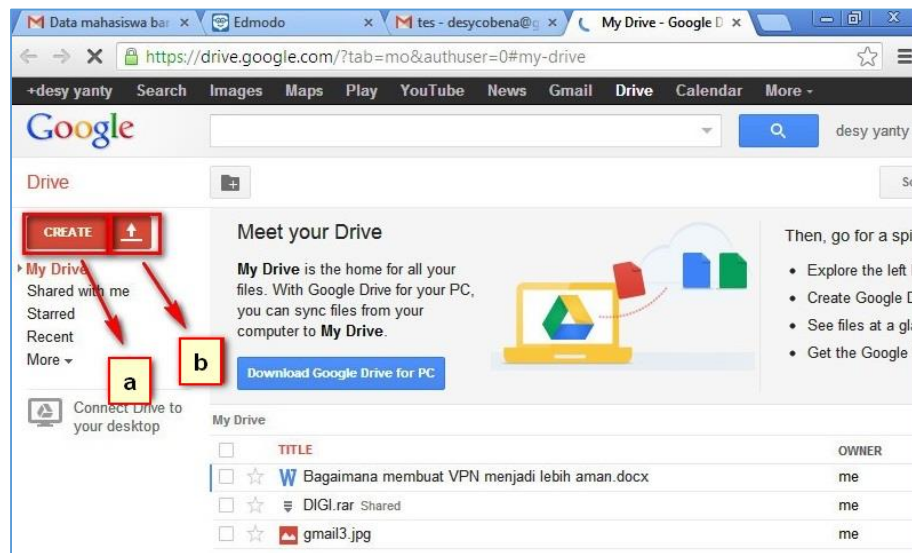


Gambar I.19 Fungsi Menu

#### 4. Menggunakan Layanan Google Drive

Google Drive merupakan layanan berbagi *file* yang dimiliki oleh Google, dengan membuat akun gmail, Anda telah dapat mengakses fitur Google Drive. Google Drive memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah sebagai tempat untuk mem-*back-up* data, dan berbagi *file* yang telah diunggah sebelumnya.

Berikut adalah tampilan awal dari Google Drive yang di dalamnya terdapat banyak menu yang akan dijelaskan.



Gambar I.20 Jendela Menu Tampilan Awal Google Drive

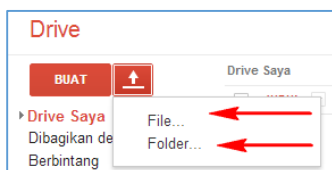
##### a. Menu Create

Berguna untuk membuat *file* atau *folder* secara daring tanpa menggunakan *software* aplikasi seperti *Microsoft Office* atau aplikasi lainnya. Terdapat pilihan jenis data yang dapat Anda buat, misalnya seperti *folder*, *documents*, *presentation*, *spreadsheet*, *form*, *drawing*.

## b. Menu Unggah (*Upload*)

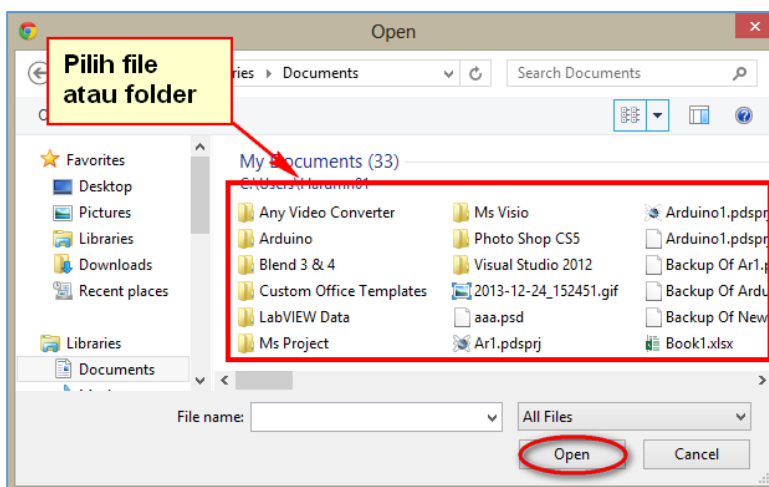
Menu *upload* digunakan untuk mengunggah *file* atau *folder* yang telah disimpan sebelumnya pada perangkat komputer, laptop, tablet, dsb.

Untuk menggunakan *Google Drive*, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar I.21 Pilih sub menu *file* atau *folder*

- Klik menu *Upload*.
- Jika tujuan pengguna mengunggah sebuah *file*, pilih submenu *files*.
- Jika tujuan pengguna mengunggah semua *file* dalam suatu *folder*, pilih submenu *folder*.
- Setelah itu akan muncul *window* baru berikut.

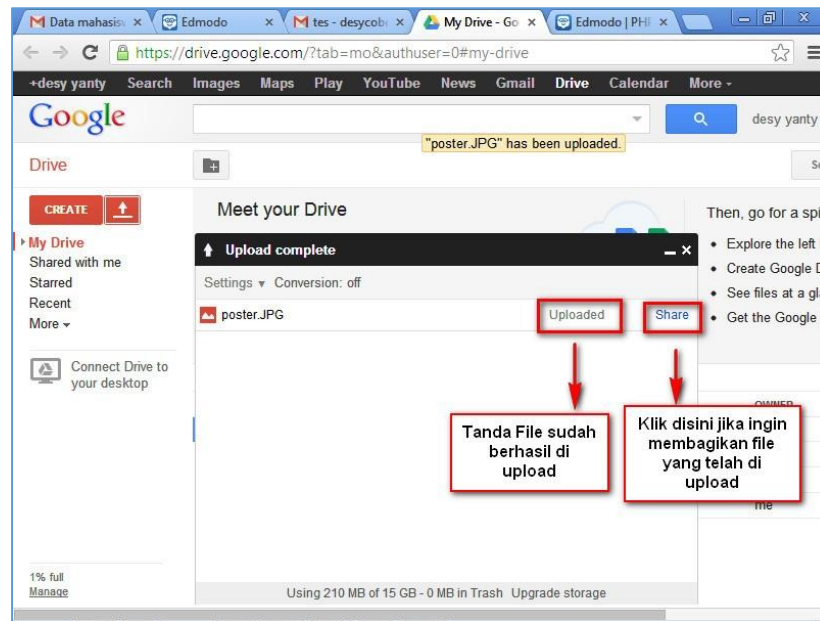


Gambar I.22 Jendela Memilih *File*

- Setelah memilih *file* atau *folder* yang ingin Anda *upload*, pilih tombol *Open*.
- Proses pengunggahan *file* atau *folder* akan dimulai.



- Setelah *file* diunggah, maka *file* Anda sudah tersimpan dalam *Google Drive*. Jika ingin membagikan *file*, Silakan klik *Share*.



Gambar I.23 Jendela hasil *upload complete*

- Lalu muncul tampilan berisi link alamat *file*.



Gambar I.24 Jendela *Link* Yang Berisi Alamat *File*

- pengguna juga dapat mengatur hak akses terhadap *file* dengan memilih pengaturan sesuai keinginan ketika memilih submenu *Change*.

Gambar I.25 Jendela Untuk Submenu *Change*

Setelah memilih jenis hak akses yang diberikan pada *file* tersebut, pilih *Save*. Terakhir, pilih *Done* pada bagian paling bawah tampilan dan *file* yang telah berhasil dibagikan.

## 5. Tata krama (etiket) Komunikasi Asinkron

Komunikasi merupakan kegiatan yang melibatkan dua atau lebih orang, sehingga perlu diperhatikan tata cara serta tata krama (etiket) dalam melakukannya. Hal tersebut menjadi makin penting dalam tata krama berkomunikasi daring, karena kedua belah pihak tidak bertemu langsung, sehingga lebih rentan terhadap terjadinya salah paham. Beberapa contoh tata krama (etiket) dalam menuliskan informasi atau pesan antara lain sebagai berikut.

- Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan.** Bedakan pemilihan kata sesuai hubungan Anda dengan penerima pesan. Saat berkirim pesan pada Guru atau atasan, gunakan bahasa yang formal. Saat berkirim pesan pada teman, Anda dapat menggunakan bahasa yang lebih santai.
- Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital.** Dalam tata krama korespondensi elektronik, penulisan seluruh kalimat menggunakan huruf kapital berarti sama dengan berteriak/marah.
- Tidak menggunakan jenis huruf (*font*) yang beragam.** Gunakanlah *font* standar, dengan ukuran yang standar. Karena penggunaan *font* yang beragam akan menyulitkan pembacaan dan melelahkan mata.

- d. **Kejelasan penulisan subjek**, gunakanlah subjek yang dapat langsung dimengerti oleh penerima *e-mail* Anda.
- e. **Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC *e-mail* Anda.** Dianjurkan untuk mengirim *CC* ataupun *BCC* berdasarkan hak membaca *e-mail* tersebut.
- f. **Segera menanggapi pesan yang diterima.** Beritahukanlah terlebih dahulu jika Anda membutuhkan waktu tambahan untuk membalas pesan.
- g. **Tidak meneruskan pesan yang tidak penting.** Tidak semua orang menyukai lelucon atau gambar yang Anda kirimkan.

### C. Rangkuman

- Komunikasi asinkron atau komunikasi takserempak adalah komunikasi menggunakan komputer dan layanan Internet yang dilakukan secara tunda
- Contoh penggunaan komunikasi asinkron
  - *e-mail*, forum, diskusi di web
- Pelaksanaan komunikasi harus sesuai dengan tata krama yang berlaku

### D. Tugas

Dalam tugas ini Anda akan melanjutkan kelompok pada Kegiatan Belajar 1.

1. Buatlah *e-mail* untuk masing-masing anggota kelompok dan *e-mail* perusahaan.
2. Dengan memperhatikan tata krama mengirim *e-mail*, buat dan kirimkan *e-mail* untuk:
  - menawarkan kerjasama ke perusahaan lain
  - mengirimkan undangan rapat ke teman sekantor Anda
  - Gunakan fitur *starred mail*, *CC*, dan *BCC* dalam *e-mail* Anda
3. Cari 3 contoh layanan *e-mail* selain gmail, sebutkan kelebihan, kekurangan serta layanan mana yang akan Anda gunakan untuk perusahaan Anda.
4. Cari 3 contoh layanan forum, daftar, dan lakukan posting di forum tersebut sesuai dengan etiket berkirim pesan.
5. Carilah 3 contoh layanan *sharing online* selain *Google Drive*, cari kelebihan dan kekurangan layanan tersebut, dan tentukan layanan yang akan digunakan oleh perusahaan Anda.

### E. Tes Formatif

1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron?
2. Apakah yang dimaksud dengan CC, BCC, *Subject*, dan *Spam*.
3. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman *e-mail*.
4. Bandingkan tujuan penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan *e-mail* dan forum.

### F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Komunikasi daring asinkron adalah

.....

.....

.....

.....

2. CC, BCC, Subject, dan Spam adalah

.....

.....

.....

.....

3. Hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman *e-mail* adalah

.....

.....

.....

.....

4. Bandingkan tujuan penggunaan serta kelebihan dan kekurangan *e-mail* dan forum.

.....

.....

.....  
.....

**G. Lembar Kerja Siswa**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Kegiatan Belajar 3: Menerapkan Komunikasi Daring – Melaksanakan Komunikasi Daring Sinkron

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

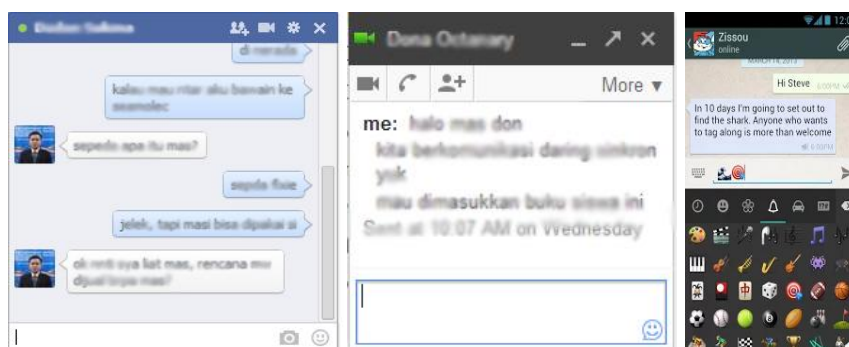
- menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron,
- menggunakan google+ *hangout*,
- menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron.

### B. Uraian Materi

#### 1. Bentuk Komunikasi Daring Sinkron

Komunikasi serempak atau sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak. Salah satu contoh dari komunikasi langsung adalah *text chat*, *video chat*, *video conference*, dll.

Layanan *text chat* memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi menggunakan text dengan pengguna lainnya. Perbedaan mendasar antara *text chat* dengan *e-mail* adalah sifat *text chat* yang merupakan komunikasi sinkron, memastikan pesan yang dikirim akan dibaca saat itu juga jika pengguna lainnya sedang daring (*online*). Contoh layanan *text chat* antara lain *gtalk*, *yahoo messenger*, *facebook chat*, dll. Terdapat juga layanan *text chat* yang berbasis perangkat genggam seperti *whatsapp*, *line*, *kakao talk*, dll.



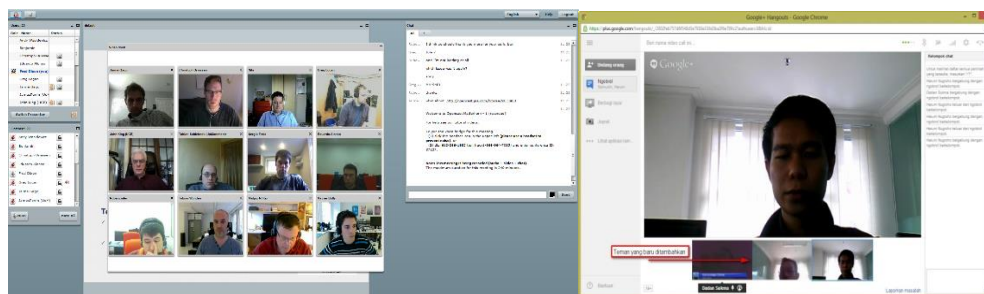
Gambar 1.26 Contoh Layanan *Text chat*

Berbeda dengan layanan *text chat*, layanan *video chat*, disebut juga *video call* atau *video phone*, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi antarpribadi 1 ke 1, dengan menghadirkan mitra bicara dalam bentuk visual dengan suara ke hadapan pengguna. Pada umumnya, *video chat* harus dilaksanakan secara sinkron, di mana pengguna dan mitra bicaranya harus ada di depan komputer secara serempak (pada waktu yang bersamaan). Contoh layanan *video chat* antara lain *facebook video call*, *skype*, *google+ hangout*, *facetime*, dll.



Gambar I.27 Layanan Video Chat

*Video conference* merupakan layanan *video chat* yang dilakukan secara antarpribadi antara 3 orang atau lebih (*multipoint*) dengan beberapa layanan tambahan seperti berbagi layar, papan tulis, dll. Beberapa layanan *video chat* dapat juga digunakan untuk *video conference*, antara lain *skype*, *google+ hangout*, *bigbluebutton*, *Cisco webex*, dll.



Gambar I.28 Layanan Video Conference

Terdapat berbagai layanan video call dan video conference yang telah tersedia. Beberapa contohnya antara lain: Skype, Bigbluebutton, Cisco Webex, Google+ hangout, Umeetme. Setiap layanan video call dan video conference tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Google+ Hangout merupakan layanan video chat dan video conference yang bersifat gratis dan memiliki beragam fitur di dalamnya. Fitur-fitur tersebut antara lain: video conference hingga 10 orang, layanan *white board*, berbagi layar, *remote desktop*, berbagi video youtube, dll.

Mempertimbangkan berbagai layanan tersebut, dalam buku ini Kita akan menggunakan Google+ Hangout untuk melakukan komunikasi sinkron.



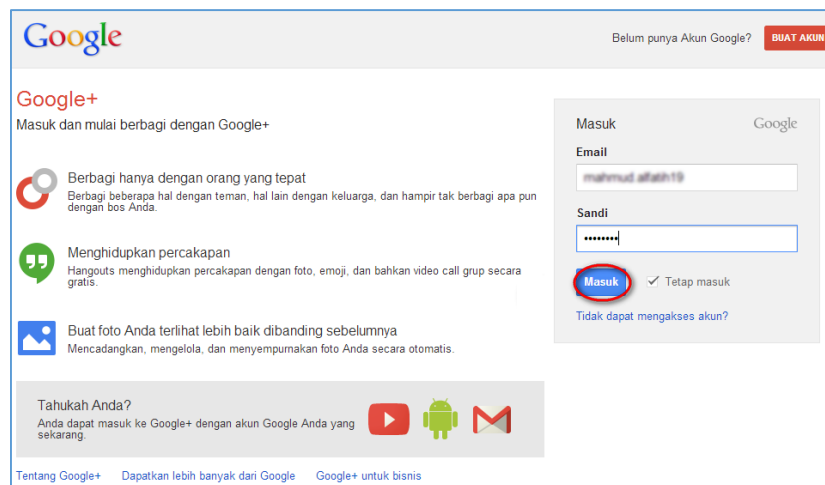
## 2. Mengaktifkan Akun Google+

Syarat pertama dalam penggunaan *Google+* adalah memiliki alamat *e-mail* (diutamakan alamat *e-mail google*). Bukalah perambah web (*web browser*) yang ada dan masuk ke dalam [google.co.id](http://google.co.id) klik “+Anda” pada pojok kiri atas dari halaman perambah (*browser*) seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar I.29 Layar Awal Google+

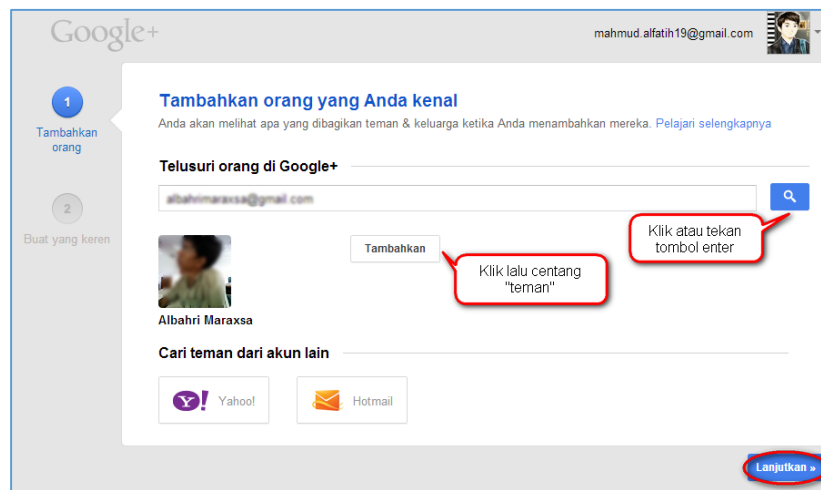
Setelah Anda klik tombol “+Anda”, maka akan tampil halaman sebagaimana terlihat pada gambar berikut. Lalu *login* untuk masuk ke akun Gmail Anda.



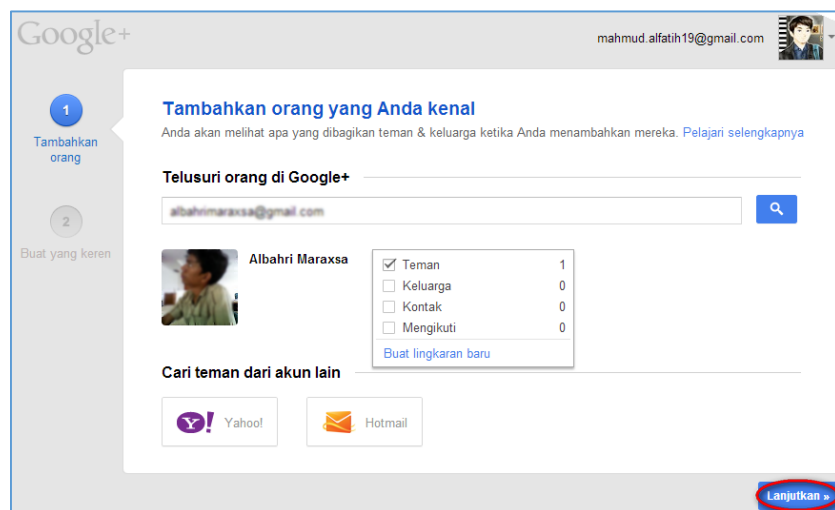
Gambar I.30 Jendela Login

Tambahkan teman yang Anda kenal dengan mengetikkan *e-mail* teman Anda tersebut dalam kolom isian “*Telusuri orang di Google+*”, setelah *e-mail* teman Anda ditemukan maka akan tampil

tombol “*Tambahkan*” dan kemudian pada pilihan centang “*Teman*”. lalu tekan tekan tombol “*Lanjutkan*”.

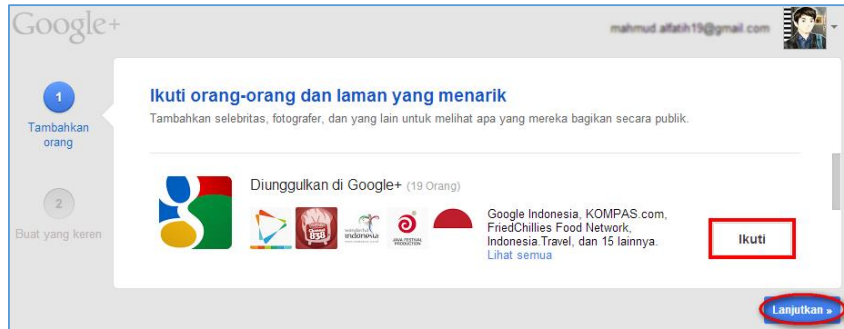


Gambar I.31 Layar Pencarian Orang yang Anda Kenal



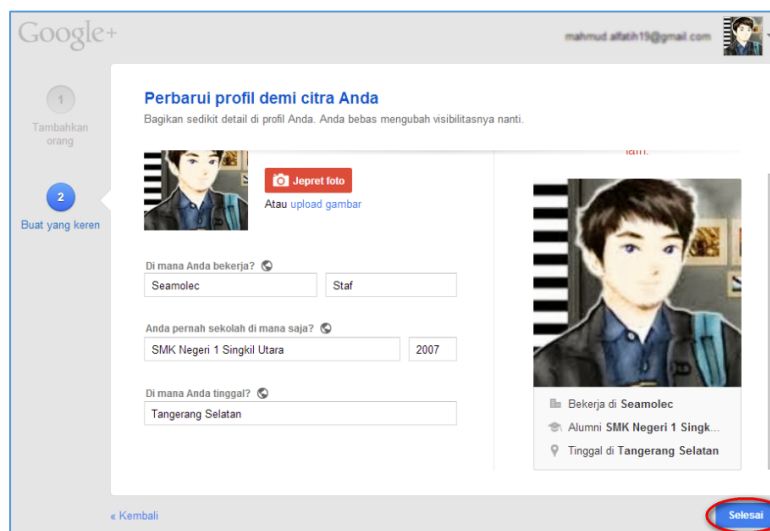
Gambar I.32 Layar Menambahkan Orang yang Anda Kenal

Setelah Anda menekan tombol “*Lanjutkan*” akan tampil halaman seperti gambar di halaman berikut ini. Pada bagian ini, pengguna dapat mengikuti halaman yang dianggap-nya menarik dengan cara tekan tombol “*ikuti*”, dan setiap informasi yang diunggah di halaman tersebut akan tampil pada beranda akun Google+ Anda.



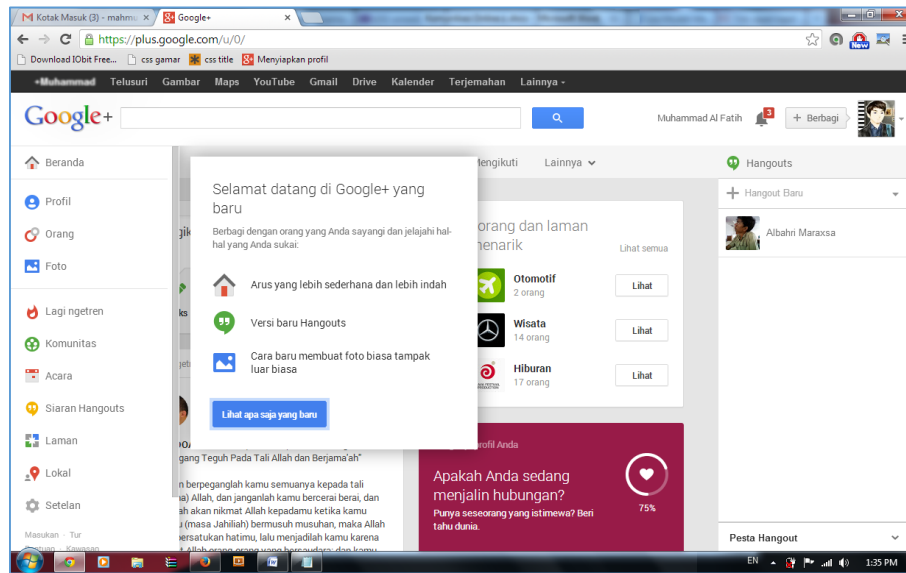
Gambar I.33 Layar Mengikuti Orang dan Halaman yang Menarik

Selanjutnya akan ditampilkan halaman seperti gambar di bawah ini. Kemudian, untuk mengakhiri pembuatan akun Google+, isilah Biodata diri Anda dengan kolom isian yang tersedia. Jika semua sudah lengkap tekan tombol “*Selesai*”.



Gambar I.34 Layar Memperbarui *Profile*

Setelahnya, akan tampil halaman berikut.



Gambar I.35 Layar beranda Google+

### 3. Google+ Hangouts

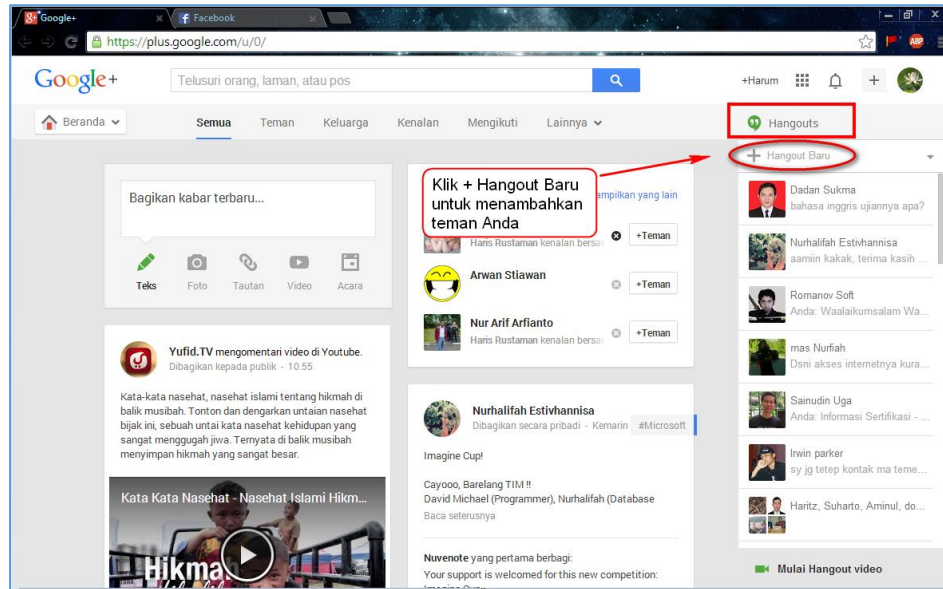
Google+ hangouts adalah fitur layanan *video chat* gratis dari Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu bersamaan. Google+ hangouts lebih memfokuskan pada *video chatting* antarkelompok, bukan satu ke satu, dan memiliki teknologi yang dapat mengubah fokus layar pada orang yang sedang berbicara.

Google+ hangouts dapat diakses melalui komputer, laptop, dan perangkat *mobile* Android, (*Android v2.3 'Gingerbread'* ke atas) serta akan dikembangkan untuk perangkat *iOS*. Selain *video chatting*, pengguna Google+ hangouts dapat berbagi dokumen, *scratchpads*, gambar, dan video YouTube dengan pengguna lain. Google+ hangouts juga menawarkan fitur 'Siaran *Hangouts*' untuk penyiaran percakapan video langsung yang dapat diakses oleh siapa pun dengan peramban web (*web browser*).


Berikut adalah langkah-langkah memulai penggunaan Google+ hangouts.

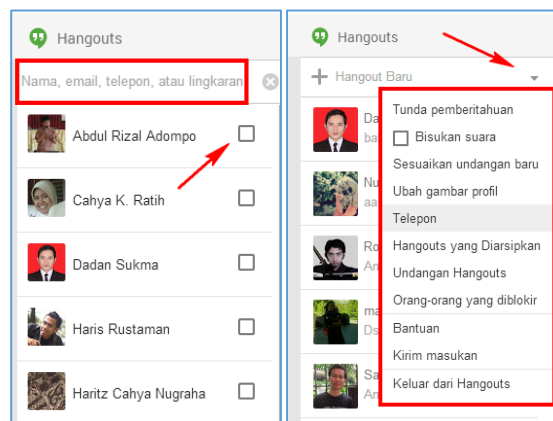
#### a. Chatting di Google+ Hangouts

- 1) Masuk ke profil pengguna Google+ Hangouts berada pada sebelah kanan atas halaman. Klik kotak + pada "*Hangout baru*" di bawah daftar *Hangouts*. Daftar tersebut akan menampilkan kontak Anda dan lingkaran (*circles*) pada Google+.



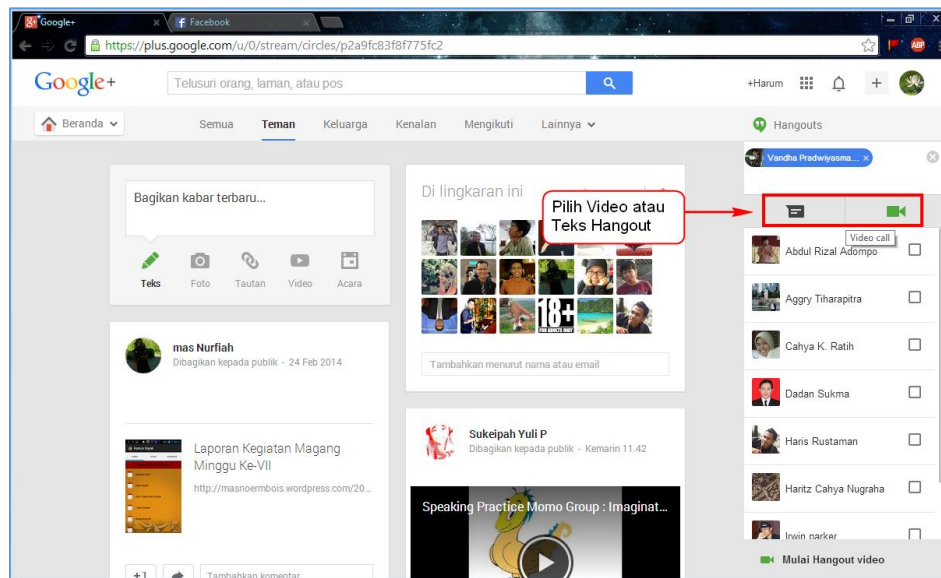
Gambar I.36 Layar Profil Google+ Hangouts

- 2) Anda dapat mencari orang dengan mengetikkan nama, alamat email, nomor telepon atau lingkaran. Centang kotak di samping untuk setiap orang yang ingin Anda tambahkan ke Hangout. Klik menu ikon  pada untuk melihat pilihan menu. Jika orang lain tidak online, mereka akan menerima pesan pada saat mereka membuka Hangouts.



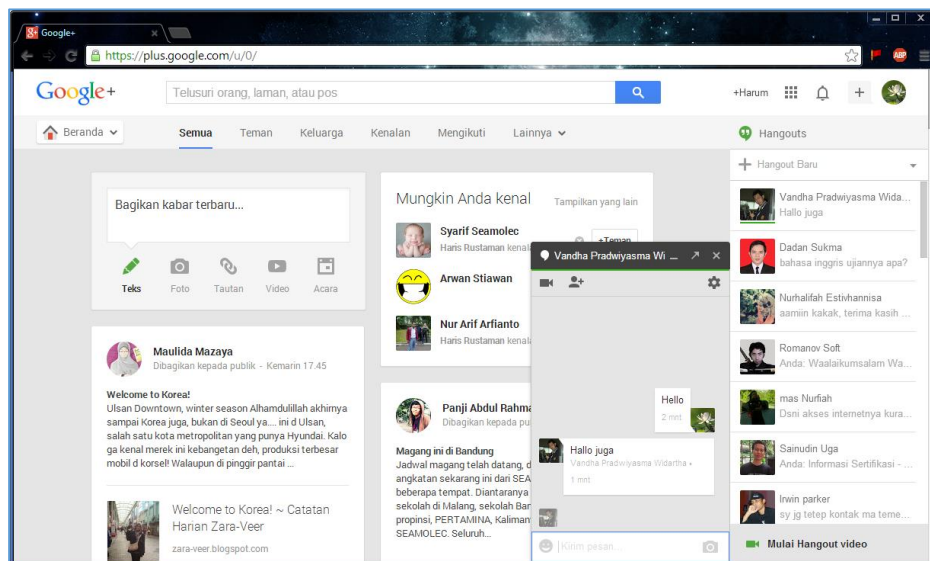
Gambar I.37 Pilih orang dan menu pilihan

- 3) Pilih format *Hangout* untuk memulai baik video atau teks *Hangout*. Anda dapat mengaktifkan obrolan teks dalam *video chat* setiap saat.




Gambar I.38 Pilih video atau teks *Hangout*

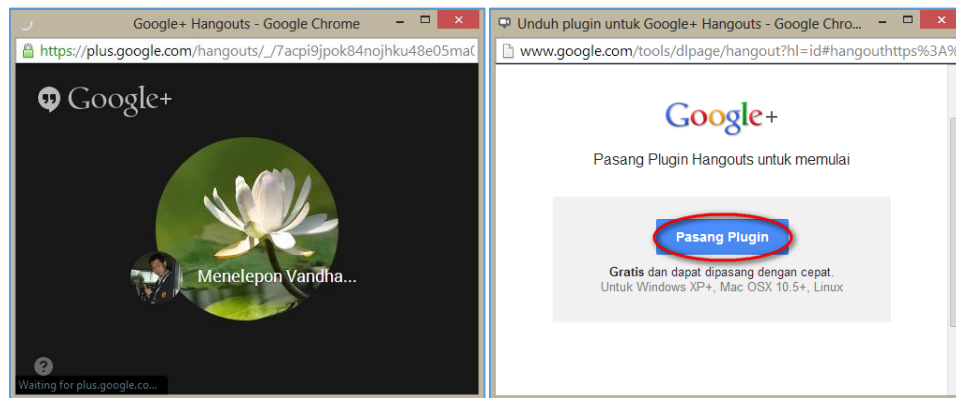
- 4) Anda dapat memilih teks Hangouts untuk *chatting*. Anda dapat membagikan *emoticon* dengan klik ikon 😊 atau membagikan foto dengan klik ikon 📷.



Gambar I.39 *Chatting* di Google+ Hangout

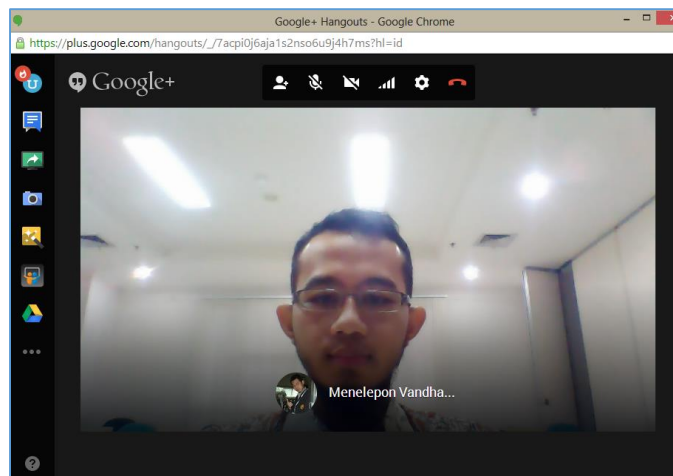
- 5) Menyalakan *chat* dalam panggilan video. Caranya klik tombol kamera video ikon  di bagian atas kotak chatting. Orang yang Anda undang akan menerima pemberitahuan bahwa Anda sedang berusaha untuk memulai chatting video. Anda dapat video chat pada komputer dan perangkat mobile. Jika Anda belum pernah memasang plugin “*Google voice and video setup*”, maka Anda harus memasang plugin itu terlebih dahulu.

Video *chatting* tidak mengharuskan kedua pengguna memiliki kamera. Anda dapat melakukan *video chat* dengan kamera dan mikrofon di salah satu pengguna, dan direspon menggunakan teks.



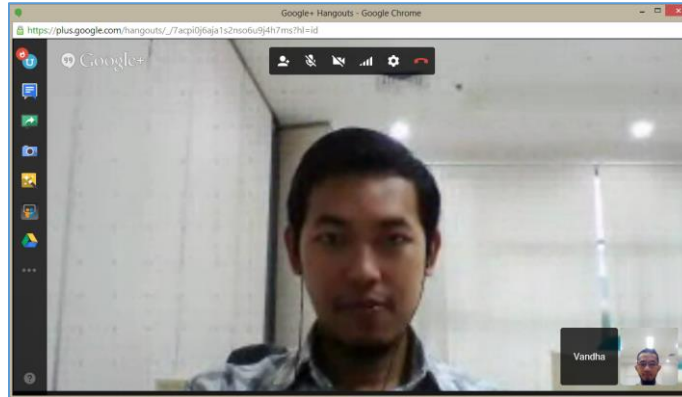
Gambar I.40 Memulai *Video chat*

- 6) Rekan yang Anda undang kemudian akan mendapat undangan dari Anda. Setelah undangan diterima, maka foto rekan Anda akan tampil. Anda dapat berkomunikasi secara langsung.




Gambar I.41 Undangan untuk Hangout





Gambar I.42 Tampilan video chat

- 7) Untuk kembali menambahkan teman lain dalam video *hangout* tersebut, klik klik “*Buat hangout group bersama*” ikon .



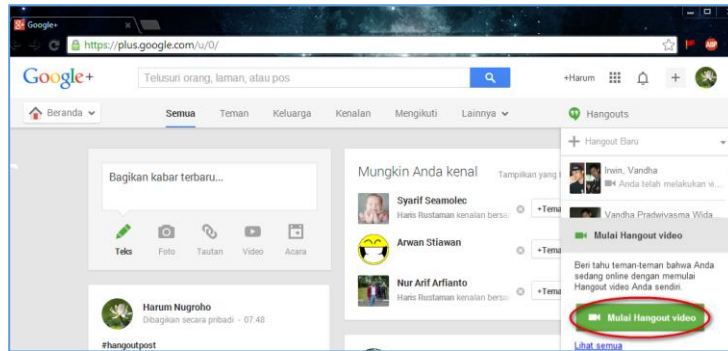
Gambar I.43 Mengundang atau menambahkan teman

## b. Pesta Hangouts

- 1) Anda dapat melakukan panggilan video serentak hingga 10 orang. Caranya dengan menekan tombol “*Mulai Hangout video*” di sudut kanan bawah halaman Hangout. Sebuah Hangout bersama memungkinkan semua orang terhubung melalui video dan teks. Anda dapat berbagi video YouTube dan berkolaborasi pada dokumen.

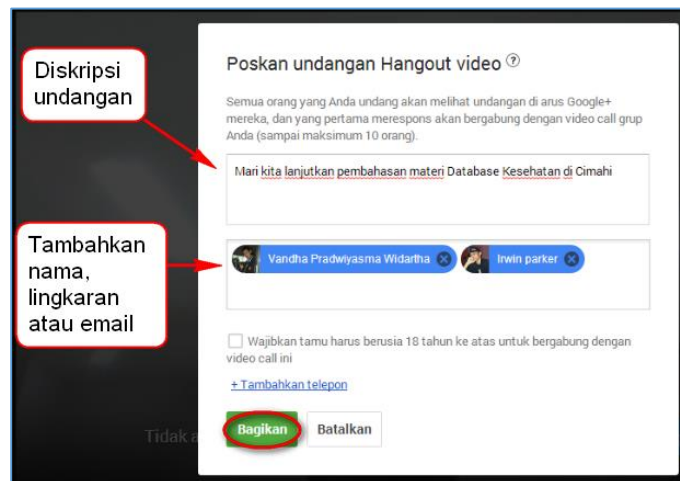
Pengguna ponsel dapat bergabung dengan Hangout ini, meskipun mereka akan memiliki akses terbatas ke fitur tambahan, seperti video YouTube dan integrasi Google Docs.





Gambar I.44 Memulai pesta hangout

- 2) Akan muncul undangan video *hangouts*. Tuliskan diskripsi, tambahkan nama, lingkaran atau alamat *e-mail* kemudian klik tombol “*Bagikan*”. Anda dapat membatasi panggilan untuk pengguna berusia 18 tahun dan lebih.



Gambar I.45 Undangan pesta Hangout

### 3) Mulai *Chatting*

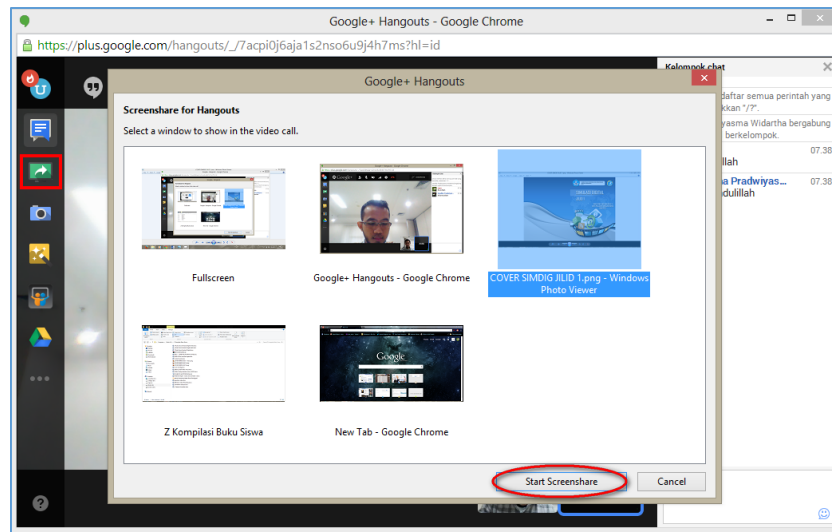
Setelah webcam dan audio sudah Anda konfigurasi dengan benar, Anda dapat mulai video maupun *chatting*. Panel bawah di jendela Hangout menunjukkan semua pengguna terhubung ke Hangout Anda. Panel kiri menunjukkan aplikasi yang disediakan oleh *Hangouts*. Untuk dapat melakukan *chatting* bersamaan dengan video, caranya klik *Ngobrol* di sebelah kiri. Setelah itu ketik pesan yang ingin disampaikan di kotak bagian kanan bawah.



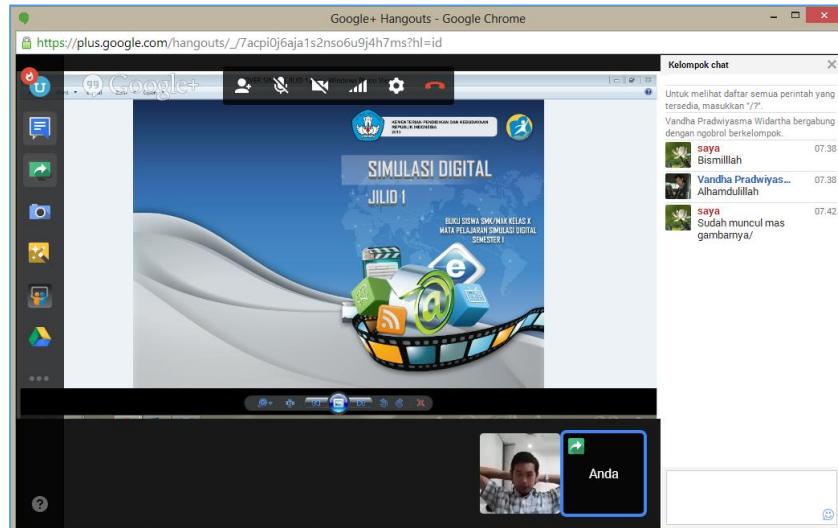
Gambar I.46 *Chatting*

#### 4) Berbagi layar

Aplikasi untuk berbagi layar (*desktop sharing*) antar anggota *hangouts* dapat digunakan untuk diskusi dengan cara menampilkan di layar semua peserta dan dapat dibaca oleh semua peserta. Untuk menggunakannya klik tombol “*Berbagi layar*” di sebelah kiri, kemudian pilih layar mana yang akan dibagikan dengan klik “*Start Screenshare*”.



Gambar I.47 Berbagi Layar



Gambar I.48 Tampilan berbagi layar

## 5) Mengambil Foto (Jepret)

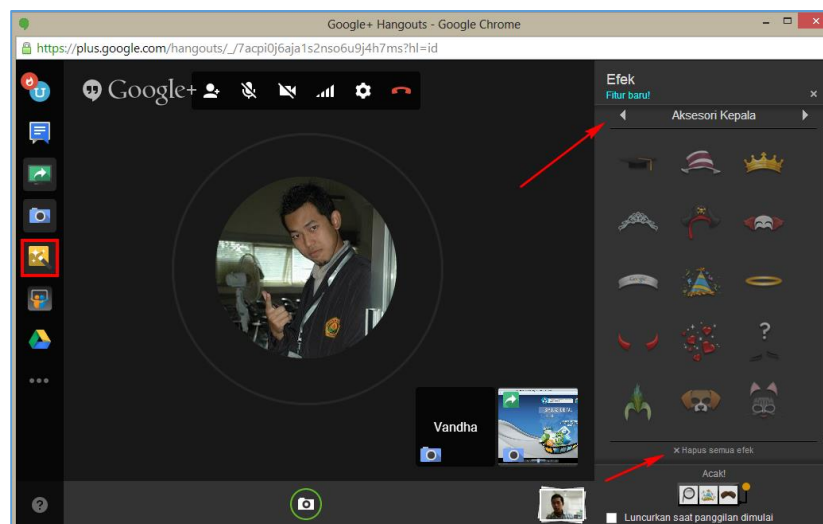
Klik tombol “*Jepret*” lalu pilih layar yang akan difoto, kemudian klik logo kamera. Untuk melihat hasilnya, klik pada bagian kanan bawah.



Gambar I.49 Screenshot foto

## 6) Google Effect

Klik tombol Google Effects di menu kiri. Pengaruh menu ini akan menggantikan frame Obrolan di sebelah kanan. Anda dapat menarik efek ke pemutaran video chat untuk menambahkan topi, kacamata, dan dekorasi menyenangkan lainnya. Klik tanda panah di bagian atas jendela Efek untuk mengubah kategori.

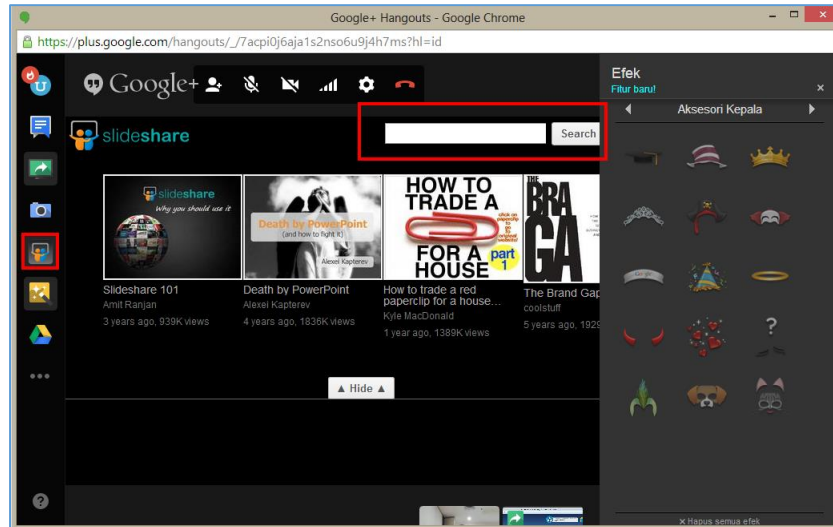


Gambar I.50 Menambahkan efek

Untuk menghapus semua efek yang telah Anda tambahkan, tekan tombol “*X Hapus semua efek*” link di bagian bawah menu *Efek*.

## 7) SlideShare

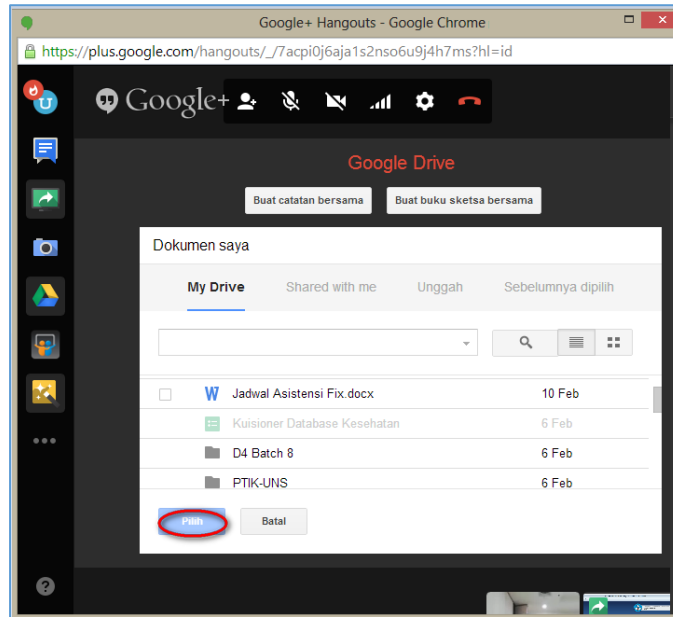
*SlideShare* digunakan untuk melakukan presentasi. Untuk itu arahkan *mouse* menu di sebelah kiri, kemudian cari *file* presentasi yang ingin ditampilkan pada kotak pencarian. Pastikan *file* yang akan dipresentasikan tersebut telah terlebih dahulu di-*upload* di [www.slideshare.com](http://www.slideshare.com).



Gambar I.51 Layar Tampilan Awal *Slide Share* Terpasang

## 8) Google Drive

Ketika Anda mengklik tombol Google Drive pada menu sebelah kiri, daftar semua dokumen Google Drive akan muncul. Anda dapat memilih dokumen yang ingin Anda bagikan. Klik “*Pilih*” untuk membagikan file yang akan dibagikan.



Gambar I.52 Tampilan Google Drive

#### 4. Tata krama Komunikasi sinkron

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan komunikasi sinkron agar tidak terjadi kesalahpahaman. Beberapa contoh tata krama dalam komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut.

- Gunakanlah nama asli dan lokasi Anda. Dalam *video conference*, kita akan diminta untuk memasukkan nama pengguna, dengan menggunakan nama asli dan lokasi Anda (andre\_padang). Hal ini akan memudahkan pengguna lain untuk mengetahui siapa yang sedang berbicara.
- Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio Anda, pastikan semua peserta dapat mendengar suara Anda.
- Jika Anda sedang menggunakan mikrofon, carilah lingkungan yang tenang, jangan sampai ada suara di sekitar Anda mengganggu jalannya konferensi. Jangan lupa menonaktifkan mikrofon Anda jika sedang tidak digunakan.
- Saat Anda dipersilakan berbicara, teruslah berbicara. Jangan berhenti untuk bertanya seperti “kedengaran tidak?” atau semacamnya. Jika terdapat masalah teknis, peserta lain akan menginformasikannya.
- Fokus pada diskusi, jangan melakukan aktivitas lain ketika sedang melaksanakan *video conference*.

### C. Rangkuman

- Komunikasi sinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan Internet yang dilakukan secara serempak.
- Jenis komunikasi sinkron antara lain *chatting*, *video conference*, *video call*, dan *voice call*
- Pelaksanaan komunikasi harus sesuai dengan tata krama yang lazim berlaku

### D. Tugas

1. Gunakan fitur *hangouts* untuk memaparkan profil perusahaan yang telah Anda kembangkan pada kegiatan 1 kepada kelompok lainnya.
2. Tuliskan pengalaman Anda ketika melaksanakan *hangouts*, sebutkan fitur yang telah Anda gunakan, serta kendala yang Anda hadapi dalam pelaksanaannya.
3. Temutunjukkan, coba, kemudian terokalah layanan komunikasi daring sinkron selain Google+ Hangouts yang digunakan untuk *Video Conference*. Tuliskan pengalaman Anda ketika menggunakan layanan tersebut.

### E. Tes Formatif

1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron?
2. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan *hangout*!

### F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Komunikasi daring sinkron adalah

.....

.....

.....

.....

2. Hal yang harus diperhatikan adalah

.....

.....

.....

.....

3. Hal yang harus diperhatikan adalah

.....

.....

.....

.....

**G. Lembar Kerja Siswa**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Kegiatan Belajar 4 : Menerapkan Komunikasi Daring - Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

- menyajikan pengertian dan komponen kewargaan digital,
- menerapkan kewargaan digital dalam komunikasi daring.

### B. Uraian Materi

#### 1. Kewargaan Digital

Dalam hal berkomunikasi, dunia maya tidak jauh berbeda dengan dunia nyata. Komunikasi antarindividu, maupun beberapa individu sekaligus dapat terjadi baik di dunia maya maupun dunia nyata. Tidak heran, berbagai karakteristik, pribadi, ide, maupun tujuan yang berbeda dapat tertuang di dunia maya. Namun, sifat dunia maya yang tidak mempertemukan individu-individu tersebut secara langsung dapat mendorong menipisnya, bahkan hilangnya norma-norma sopan santun, tanggung jawab, dan etiket dalam berkomunikasi.

Apakah Anda menggunakan Internet untuk berbagi pakai (*share*) informasi tentang diri Anda dan rekan lain, berkomunikasi dengan kawan-kawan, mengomentari yang Anda lihat secara daring, bermain *games*, mengunduh bahan untuk mengerjakan tugas, atau membeli barang secara daring? Jika Anda menjawab “ya” pada salah satu saja, dapat dikatakan bahwa Anda adalah seorang “Warga Digital”.

Warga digital adalah orang yang sadar apa yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi.

**Warga digital** merupakan individu yang memanfaatkan TI untuk membangun komunitas, bekerja, dan berekreasi. Warga digital secara umum telah memiliki pengetahuan dan kemampuan mengoperasikan TI untuk berkomunikasi maupun mengekspresikan sebuah ide. Contohnya bermain *facebook*, menulis *blog*, mencari informasi di forum, dan lain-lain. Sama halnya dengan warga dunia nyata, semua warga digital memiliki kewajiban untuk menjaga etiket dan norma, serta memiliki rasa tanggung jawab di dunia maya.

Mengapa kewargaan digital itu penting? Jika Anda ingin memperoleh yang terbaik dalam menggunakan Internet dan menjaga keamanan serta kesehatan Anda dan rekan, gunakan bahan-bahan berikut ini untuk mempelajari bagaimana menjadi warga digital yang positif.

Kewargaan digital dapat didefinisikan sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi.



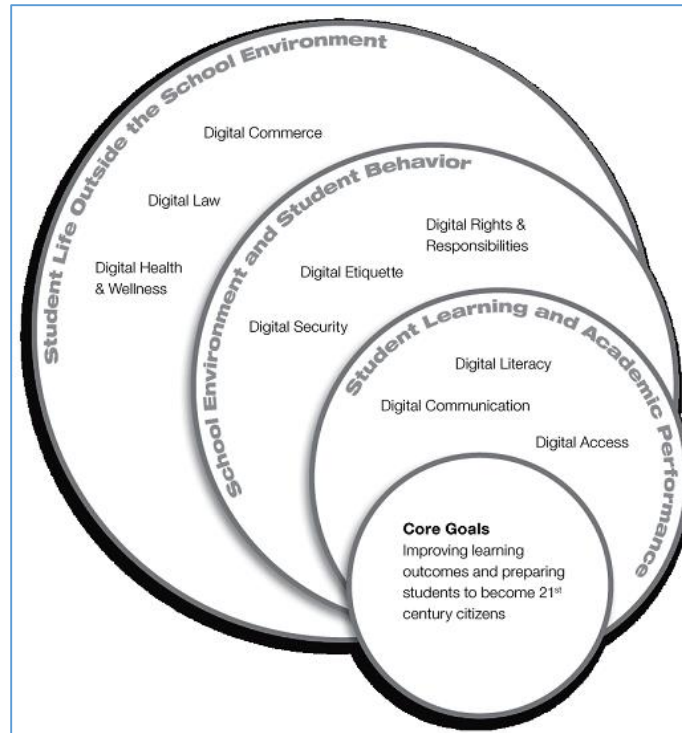
Gambar 1.53 Pelajar Sebagai Warga digital

Rentang usia warga digital mulai bergeser, seiring dengan semakin mudahnya akses teknologi, tampilan dan fitur yang semakin memanjakan pengguna, membuat anak-anak di usia belia telah dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk berkomunikasi, mencari dan bertukar informasi di dunia maya. Usia yang masih belia semakin membuka kemungkinan adanya pelanggaran norma-norma maupun penyebaran informasi penting yang dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab.

**Kewargaan digital** adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar memiliki banyak implikasi, pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain dalam update status, tidak memberikan informasi penting kepada publik, tidak membuka tautan yang mencurigakan, dan lainnya.

## 2. Komponen Kewargaan Digital

**Kewargaan digital** dapat dibagi menjadi 9 komponen, yang dikategorikan menjadi 3 berdasarkan pemanfaatannya.



Gambar I.54 Lingkungan Digital Siswa

Gambar II.53 menunjukkan 3 (tiga) lingkungan dan 9 (sembilan) komponen penerapan Kewargaan Digital.

#### a. Lingkungan belajar dan akademis

IT telah menjadi bagian dari lingkungan belajar dan akademis. Baik pengajar dan siswa secara aktif memanfaatkan IT dalam mencari informasi, data, maupun literatur yang digunakan untuk keperluan akademis. Beberapa komponen Kewargaan digital yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan ICT untuk lingkungan belajar dan akademis adalah:

##### Komponen 1. Akses Digital

Setiap orang seharusnya memiliki hak yang sama dalam mengakses fasilitas IT. Namun kemudian, setiap pengguna TIK harus menyadari bahwa tidak setiap orang memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses teknologi, baik itu dibatasi oleh infrastruktur maupun oleh lingkungan komunitas pengguna itu sendiri. Belajar menghargai hak setiap orang untuk memiliki akses ke teknologi informasi, serta berjuang untuk mencapai kesetaraan hak dan ketersediaan fasilitas untuk mengakses teknologi informasi merupakan dasar dari kewargaan digital.

Keterasingan komunitas secara digital mengakibatkan sulitnya perkembangan suatu lingkungan dikarenakan terbatasnya informasi dari masyarakat dan komunitas dari daerah lain yang telah memanfaatkan teknologi informasi. Setiap warga digital juga harus menyadari faktor-faktor penghambat akses ke teknologi informasi, mulai dari faktor infrastruktur hingga faktor adat dan budaya.

Seiring berkembangnya teknologi, akses digital juga semakin mudah diperoleh, sehingga tantangan terbesar selanjutnya adalah pembiasaan terhadap pemanfaatan teknologi itu sendiri.

## **Komponen 2. Komunikasi Digital**

Dalam lingkungan belajar, akademis, maupun lingkungan kerja dan masyarakat umum nantinya, komunikasi merupakan kewajiban yang harus dilakukan setiap orang untuk dapat bertukar informasi dan ide. Komunikasi dapat dilakukan secara satu arah, dua arah, antarpribadi maupun komunikasi dalam forum.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sikap seseorang dalam berkomunikasi. Berbagai bentuk komunikasi digital telah tersedia, seperti *e-mail*, *sms*, *chatting*, *forum*, dan berbagai bentuk lainnya, memungkinkan setiap individu untuk terus dapat terhubung dengan individu lainnya.

Setiap warga digital diharapkan dapat mengetahui berbagai jenis komunikasi menggunakan media digital. Warga digital juga diharapkan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap jenis komunikasi tersebut, sehingga dapat memilih penggunaan komunikasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

## **Komponen 3. Literasi Digital**

Dunia pendidikan telah mencoba untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi digital untuk mencari dan bertukar informasi. Namun pada kenyataannya, teknologi yang digunakan dalam dunia kerja sedikit berbeda dengan yang digunakan di sekolah. Berbagai bidang pekerjaan seringkali memerlukan informasi yang aktual dan bermanfaat, pekerja dituntut memiliki kemampuan untuk mencari dan memproses data secara kompleks dalam waktu yang singkat. Sementara itu, ketergantungan siswa pada pengajar belum seirama dengan tuntutan dunia kerja.

Literasi digital merupakan proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi. Pelajar dan pengajar diharapkan dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dari mana

saja. Saat teknologi baru muncul, para pelajar dan pengajar diharapkan dapat beradaptasi secara cepat dan tidak terpacu pada satu jenis teknologi.

## **b. Lingkungan sekolah dan tingkah laku**

### **Komponen 4. Hak digital**

Sama halnya dengan perlindungan hak asasi di dunia nyata, para warga digital juga memiliki perlindungan hak di dunia digital. Setiap warga digital memiliki hak atas privasi, kebebasan berbicara, dll. Hak tersebut haruslah dipahami oleh setiap warga digital.

Dengan adanya hak tersebut, setiap warga digital juga memiliki beberapa kewajiban yang harus dipenuhi. Setiap warga digital harus ikut membantu pemanfaatan teknologi secara benar, mengikuti tata krama yang berlaku, baik yang tersirat maupun tersurat. Contoh nyatanya adalah: tidak melakukan pembajakan konten, tidak menyebarkan informasi palsu, tidak memancing emosi pengguna teknologi informasi lainnya.

### **Komponen 5. Etiket digital**

Seringkali pengguna teknologi digital tidak peduli dengan etiket penggunaan teknologi, tetapi langsung menggunakan produk tanpa mengetahui aturan serta tata krama penggunaannya. Atau sudah mengetahui tetapi menganggap etiket digital tidak terlalu penting untuk diperhatikan. Seringkali para pengguna digital melupakan bahwa walaupun dalam dunia digital para pengguna tidak saling bertatap muka, tetapi perlu diperhatikan bahwa di balik setiap akun, di balik setiap posting forum, terdapat individu lainnya yang dapat tersinggung jika Anda melanggar tata krama.

Etiket digital dibuat dengan tujuan untuk menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lainnya. Namun peraturan saja tidak cukup. Seringkali para pengguna tidak mengetahui aturan tersebut, ataupun malas membaca peraturan. Kita juga harus mengajarkan setiap pengguna teknologi digital untuk bertanggungjawab dalam pemanfaatan teknologi.

### **Komponen 6. Keamanan digital**

Dalam setiap komunitas terdapat individu yang mencuri karya, merusak, ataupun mengganggu individu lainnya. Meskipun tidak boleh berburuk sangka, kita tidak dapat mempercayai seseorang begitu saja, karena hal tersebut akan beresiko terhadap keamanan kita. Hal ini berlaku juga dalam dunia digital.

Dalam dunia nyata kita membangun pagar, mengunci pintu, menambahkan *alarm* dalam rumah kita dengan alasan keamanan. Hal yang sama juga perlu diterapkan dalam dunia digital, seperti meng-*install* antivirus, *firewall*, mem-*backup* data, dan menjaga data sensitif seperti *username* dan *password*, nomor kartu kredit, dll. Sebagai warga digital, kita harus berhati-hati dan menjaga informasi dari pihak yang tidak bertanggungjawab.

### **c. Kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah**

#### **Komponen 7. Hukum digital**

Hukum digital mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat. Warga digital perlu menyadari bahwa mencuri ataupun merusak pekerjaan, data diri, maupun properti daring orang lain merupakan perbuatan yang melanggar hukum. Contoh perbuatan yang melanggar hukum antara lain: meretas informasi atau *website*, mengunduh musik ilegal, plagiarisme, membuat virus, mengirim-kan spam, ataupun mencuri identitas orang lain.

Hukum siber (*cyber law*) di Indonesia sendiri dapat dikategorikan menjadi 5 aspek besar.

- Aspek hak cipta
- Aspek merek dagang
- Aspek fitnah dan pencemaran nama baik
- Aspek privasi
- Aspek yurisdiksi dalam ruang siber

#### **Komponen 8. Transaksi digital**

Warga digital perlu menyadari bahwa sebagian besar dari proses jual beli telah dilaksanakan secara daring. Berbagai situs jual-beli lokal dapat dengan mudah diakses oleh penjual dan pembeli, seperti tokobagus.com, kaskus.co.id, berniaga.com, dan berbagai toko daring lainnya. Mudahnya akses dan semakin tingginya tingkat kesadaran masyarakat akan teknologi informasi ikut mendorong tumbuhnya pasar jual beli daring di Indonesia.

Dalam jual beli daring, penjual dan pembeli perlu menyadari resiko dan keuntungan yang didapat dari jual beli daring, mulai dari resiko penipuan, perbedaan barang yang dikirim, lama pengiriman, hingga legalitas barang yang diperjualbelikan. Warga digital perlu mengetahui bagaimana menjadi pembeli maupun penjual daring yang baik.

## Komponen 9. Kesehatan digital

Di balik manfaat teknologi digital, terdapat beberapa ancaman kesehatan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan mata, telinga, tangan, bahkan keseluruhan badan. Tidak hanya kesehatan fisik, kesehatan mental dapat juga terancam jika pengguna tidak mengatur penggunaan teknologi digital. Untuk mencegahnya, pengguna perlu menyadari bahaya-bahaya yang dapat ditimbulkan oleh teknologi digital.

### 3. T.H.I.N.K.

Setelah memahami 9 komponen di atas, Anda telah menyadari pentingnya kewargaan digital. Untuk menyederhanakan 9 komponen di atas, Anda dapat menggunakan konsep “**T.H.I.N.K.**” sebelum Anda berkomunikasi di dunia digital, baik itu *e-mail*, *post facebook*, *twitter*, *blog*, *forum*, dll. **T.H.I.N.K.** merupakan akronim dari:

- *Is it **T**True* (Benarkah)?  
Benarkah *posting* Anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya?
- *Is it **H**Hurtful* (Menyakitkannya)?  
Apakah *post* anda akan menyakiti perasaan orang lain?
- *Is it **I**illegal* (Ilegalkah)?  
Ilegalkah *post* Anda?
- *Is it **N**Necessary* (Pentingkah)?  
Pentingkah *post* Anda? *Post* yang tidak penting akan mengganggu orang lain
- *Is it **K**Kind* (Santunkah)?  
Santunkah *post* Anda?, tidak menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung orang lain?

## C. Rangkuman

- **Warga digital** merupakan individu yang memanfaatkan teknologi informasi untuk berkomunitas, bekerja, dan berekreasi.
- **Kewargaan digital** adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.

#### **D. Tugas**

1. Carilah contoh pelanggaran etiket di sebuah forum.
  - a. Tuliskan komponen kewargaan digital yang dilanggar.
  - b. Tuliskan alasan mengapa pelanggaran tersebut terjadi.
  - c. Tuliskan akibat yang ditimbulkan dari pelanggaran tersebut.
  - d. Tuliskan tindakan yang Anda lakukan untuk mencegah terulang-nya pelanggaran tersebut.
2. Daftarkan diri Anda ke salah satu situs jual beli.
  - a. Tuliskan kelebihan jual beli secara daring bagi penjual.
  - b. Tuliskan kelebihan jual beli secara daring bagi pembeli.
  - c. Tuliskan beberapa etiket untuk menjadi penjual yang baik.
  - d. Tuliskan beberapa etiket untuk menjadi pembeli yang baik.
  - e. Pilih salah satu barang yang tidak digunakan lagi di rumah, dan buatlah sebuah iklan daring.

#### **E. Tes Formatif**

1. Apakah yang dimaksud dengan kewargaan digital?
2. Sebutkan dan jelaskan komponen kewargaan digital.
3. Apakah yang dimaksud dengan konsep “*THINK*” dalam konsep kewargaan digital?

#### **F. Lembar Jawaban Tes Formatif**

1. Kewargaan digital adalah

.....  
.....

2. Komponen kewargaan digital adalah

.....  
.....

3. Konsep THINK dalam kewargaan digital adalah

.....



## G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>1</b> dari <b>10</b>

# KISI-KISI SOAL TEORI / TUGAS PRAKTEK

## SEMESTER GANJIL

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>2</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kmunikasi dalam jaringan
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 2 jam pelajaran
SK / KD	: Memahami komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	Jumlah Soal/Tugas	: 4
Pertemuan ke	: 1	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Memahami Komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Jenis dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Tujuan dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Fungsi dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Komponen pendukung dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> </ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Dapat menjelaskan jenis-jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Dapat mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan komunikasi daring</li> <li>Dapat mendeskripsikan komponen pendukung dalam komunikasi daring</li> </ul>	1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring. 2. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya. 3. Apakah kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional? 4. Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring.	1 2 3 4	20 25 30 25	Terlampir
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kmunikasi dalam jaringan asinkron
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 2 jam pelajaran
SK / KD	: Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	Jumlah Soal/Tugas	: 4
Pertemuan ke	: 2-3	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan Komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian daring asinkron dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Bagian-bagian email dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Tata krama dalam mengirim email dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Perbedaan email dan forum dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> </ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan asinkron</li> <li>Dapat menjelaskan bagian-bagian komunikasi dalam jaringan asinkron (email)</li> <li>Dapat mendeskripsikan tata karma dalam berkirim email</li> <li>Dapat mendeskripsikan perbedaan forum dan email dalam komunikasi daring</li> </ul>	1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron? 2. Apakah yang dimaksud dengan CC, BCC, <i>Subject</i> , dan <i>Spam</i> ? 3. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman <i>e-mai</i> ? 4. Bandingkan tujuan penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan <i>e-mail</i> dan forum?	1 2 3 4	20 30 25 25	Terlampir
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>4</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kmunikasi dalam jaringan sinkron
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 2 jam pelajaran
SK / KD	: Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	Jumlah Soal/Tugas	: 4
Pertemuan ke	: 4-5	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan Komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian daring sinkron dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Jenis-jenis komunikasi daring sinkron dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Pengertian komunikasi google+ <i>hangout</i> dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Tata krama dalam mengirim email dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> </ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan sinkron</li> <li>Dapat menjelaskan jenis-jenis komunikasi dalam jaringan sinkron</li> <li>Dapat menjelaskan pengertian komunikasi daring google + <i>hangout</i></li> <li>Dapat mendeskripsikan tata krama dalam daring sinkron</li> </ul>	1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron? 2. Sebutkan jenis-jenis komunikasi daring sinkron? 3. Apakah yang dimaksud dengan google+ <i>hangout</i> ? 4. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan <i>hangout</i> !	1 2 3 4	25 25 25 25	Terlampir
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	INSTRUKSI KERJA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 5 dari 10

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kewarganegaraan Digital
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 2 jam pelajaran
SK / KD	: Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	Jumlah Soal/Tugas	: 3
Pertemuan ke	: 6-7	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan Komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian kewarganegaraan digital dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Komponen kewarganegaraan digital dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Konsep “<i>THINK</i>” dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> </ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menjelaskan pengertian kewarganegaraan digital</li> <li>Dapat mendeskripsikan komponen kewarganegaraan digital</li> <li>Dapat mendeskripsikan konsep “<i>THINK</i>” dalam kewarganegaraan digital</li> </ul>	1. Apakah yang dimaksud dengan kewargaan digital? 2. Sebutkan dan jelaskan komponen kewargaan digital. 3. Apakah yang dimaksud dengan konsep “ <i>THINK</i> ” dalam konsep kewargaan digital?	1 2 3	30 40 30	Terlampir
Jumlah					3	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>6</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS TEORI

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kelas Maya
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 2 jam pelajaran
SK / KD	: Memahami Kelas Maya	Jumlah Soal/Tugas	: 4
Pertemuan ke	: 8	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Memahami Kelas Maya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan kelas maya dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> <li>Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya dideskripsikan dengan baik dan benar.</li> </ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat mendeskripsikan pemanfaatan kelas maya dengan benar</li> <li>Dapat mendeskripsikan jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya</li> <li>Dapat mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan kelas maya dengan benar</li> <li>Dapat mendeskripsikan perbedaan LMS dan SLN dengan benar</li> </ul>	1. Mengapa <i>e-learning</i> dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini? 2. Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan <i>e-learning</i> ? 3. Sebutkan minimal 3 kelebihan dan kelemahan <i>e-learning</i> ! 4. Sebutkan minimal 3 persamaan LMS dan SLN!	1 2 3 4	25 25 25 25	Terlampir
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan Kelas Maya	<ul style="list-style-type: none"><li>Pemanfaatan kelas maya dideskripsikan dengan baik dan benar.</li><li>Penggunaan kelas maya edmodo dideskripsikan dengan baik dan benar.</li></ul>	<p>Pengetahuan (Teori):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Dapat mendeskripsikan perbandingan kelas maya dengan benar</li><li>Dapat mendeskripsikan fitur-fitur dalam kelas maya dengan benar</li><li>Dapat menjelaskan penggunaan data dalam kelas maya dengan baik dan benar</li><li>Dapat mendeskripsikan pengaturan akun kelas maya dengan benar</li><li>Dapat mendeskripsikan penggunaan password edmodo dengan benar</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Apakah kelebihan utama <i>Social Learning Network</i> jika dibandingkan dengan <i>Social Network</i> sebagai sebuah media/platform <i>e-learning</i> di sekolah?</li><li>Menurut Anda, fitur-fitur apa sajakah yang harus ada dalam sebuah <i>Social Learning Network</i>? Mengapa?</li><li>Mengapa Anda perlu untuk menggunakan nama Anda yang sesungguhnya dalam profil Edmodo Anda? Berilah contoh, pada situasi apa Anda dapat menggunakan nama samaran dan pada situasi apa Anda harus menggunakan nama Anda yang sesungguhnya, pada saat Anda mencari dan memanfaatkan informasi dalam internet!</li><li>Setelah menyelesaikan pembuatan akun dalam Edmodo, mengapa Anda disarankan untuk mengatur profil Anda?</li><li>Apabila Anda lupa password akun Edmodo Anda, padahal Anda tidak menginformasikan e-mail Anda pada saat pendaftaran akun, apa yang akan Anda lakukan untuk dapat menggunakan akun Anda tersebut?</li></ol>	1	10	Terlampir
					2	10	
					3	10	
					4	10	
					5	10	



	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>8</b> dari <b>10</b>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat mendeskripsikan pengaturan profil kelas maya dengan benar</li> <li>• Dapat mendeskripsikan cara menggunakan kelas maya edmodo</li> <li>• Dapat mendeskripsikan penerapan akun edmodo dalam kelas maya dengan benar</li> <li>• Dapat mendeskripsikan penggunaan kelas maya dengan baik</li> <li>• Dapat mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan edmodo dengan baik</li> </ul>	6. Untuk mendapatkan 100% profile completeness, hal-hal apa yang harus Anda lakukan? 7. Pada saat Anda mendaftar menjadi siswa dalam Edmodo, mengapa Anda harus memiliki kode kelas yang Anda peroleh dari guru Anda? 8. Setelah Anda memiliki akun Edmodo, apakah Anda membutuhkan pembuatan akun Edmodo baru, apabila Anda harus mengikuti kelas maya selanjutnya? Mengapa? 9. Apabila Anda secara tidak sengaja keluar dari kelas maya tertentu, padahal Anda masih membutuhkan kelas tersebut, apa yang Anda lakukan untuk masuk kembali ke kelas tersebut? Bagaimana dengan segala aktivitas yang telah Anda laksanakan sebelumnya, apakah akan tetap terekam? 10. Tuliskanlah minimal 2 kelebihan dan kekurangan model unthreaded discussions dalam Edmodo!	6 7 8 9 10	10 10 10 10 10	
Jumlah					4	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>9</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS PRAKTEK

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kmunikasi dalam jaringan
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 6 jam pelajaran
SK / KD	: Menerapkan komunikasi dalam jaringan (daring)- <i>online</i>	Jumlah Soal/Tugas	: 2
Pertemuan ke	: 2-7	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan komunikasi daring	<ul style="list-style-type: none"><li>• Komunikasi daring asinkron diterapkan dengan baik dan benar.</li><li>• Komunikasi daring sinkron diterapkan dengan baik dan benar.</li><li>• Kewarganegaraan digital diterapkan dengan baik dan benar</li></ul>	<p>Pengetahuan (Teori):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menerapkan komunikasi daring asinkron dengan baik dan benar.</li><li>• Dapat menerapkan komunikasi daring sinkron dengan baik dan benar.</li><li>• Dapat menerapkan kewarganegaraan digital dengan baik dan benar.</li></ul> <p>Keterampilan (Praktek):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menyajikan hasil penerapan komunikasi daring dalam bentuk persentasi dan laporan yang baik dan benar.</li></ul>	<p>1. Tugas Portofolio (Pengetahuan) Buat ringkasan komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i>.</p>	1	20	Pedoman penilaian portofolio
				<p>Keterampilan (Praktek):Jobsheet</p> <p>2. Tugas Praktek :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Persentasi komunikasi daring</li><li>- Laporan komunikasi daring asinkron</li><li>- Laporan komunikasi daring sinkron</li></ul>	2	80	Pedoman penilaian tugas praktek
Jumlah					2	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>INSTRUKSI KERJA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>10</b> dari <b>10</b>

### KISI-KISI DAN BUTIR SOAL / TUGAS PRAKTEK

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Yogyakarta	Topik	: Kelas maya
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital	Alokasi Waktu	: 8 jam pelajaran
SK / KD	: Menerapkan kelas maya	Jumlah Soal/Tugas	: 2
Pertemuan ke	: 9-16	Kelas/Sem./Th. Pelajaran	: X TGB/ 1 / 2014-2015

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	SOAL/TUGAS	NO. SOAL	BOBOT	KUNCI JAWABAN
1	Menerapkan kelas maya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemanfaatan kelas maya diterapkan dengan baik dan benar.</li><li>• Komponen pendukung kelas maya diterapkan dengan baik dan benar.</li></ul>	Pengetahuan (Teori): <ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menerapkan pemanfaatan kelas maya dengan baik dan benar.</li><li>• Dapat menerapkan perangkat lunak pendukung kelas maya dengan baik dan benar.</li></ul>	1. Tugas Portofolio (Pengetahuan) Buat ringkasan komunikasi dalam jaringan (daring) <i>online</i> .	1	20	Pedoman penilaian portofolio
			Keterampilan (Praktek): <ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat menyajikan hasil penerapan pemanfaatan kelas maya dalam bentuk persentasi dan laporan yang baik dan benar.</li></ul>	Keterampilan (Praktek):Jobsheet 2. Tugas Praktek : <ul style="list-style-type: none"><li>- Laporan pemanfaatan kelas maya</li><li>- Laporan penggunaan akun edmodo</li><li>- Laporan penggunaan kelas maya</li></ul>	2	80	Pedoman penilaian tugas praktek
Jumlah					2	100	

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 6

**LATIHAN TEORI**


Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
Kelas/Semester : X TGB / 1  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam jaringan  
Hari, Tanggal : ..... , .....  
2014  
Waktu : 60 Menit

**PETUNJUK:**

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring?	20
2	Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya?	25
3	Apakah kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional?	30
4	Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring?	25
	JUMLAH SKOR MAKSIMUM	100

**Selamat Mengerjakan**  
**---ooo000ooo---**

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 6

LATIHAN TEORI

Mata Pelajaran

:

SIMULASI DIGITAL

Kelas/Semester

:

X TGB / 1

Tahun Pelajaran

:

2014/2015

Materi Pokok

:

Komunikasi dalam jaringan asinkron

Hari, Tanggal

:

..... , .....

2014

:

Waktu

:


60 Menit

PETUNJUK:

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron?	20
2	Apakah yang dimaksud dengan CC, BCC, <i>Subject</i> , dan <i>Spam</i> ?	30
3	Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman <i>e-mai</i> ?.	25
4	Bandingkan tujuan penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan <i>e-mail</i> dan forum?	25
	JUMLAH SKOR MAKSIMUM	100

Selamat Mengerjakan  
---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>3</b> dari <b>6</b>

LATIHAN TEORI


Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
Kelas/Semester : X TGB / 1  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Komunikasi dalam jaringan sinkron  
Hari, Tanggal : ..... , .....  
2014  
Waktu : 60 Menit

PETUNJUK:

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas  
menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron?	25
2	Sebutkan jenis-jenis komunikasi daring sinkron?	25
3	Apakah yang dimaksud dengan google+ <i>hangout</i> ?	25
4	Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan <i>hangout</i> !	25
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan  
---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>4</b> dari <b>6</b>

LATIHAN TEORI

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
Kelas/Semester : X TGB / 1  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Kewargaan digital  
Hari, Tanggal : ..... , .....  
2014  
Waktu : 60 Menit


PETUNJUK:

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Apakah yang dimaksud dengan kewargaan digital?	20
2	Sebutkan dan jelaskan komponen kewargaan digital.	50
3	Apakah yang dimaksud dengan konsep “ <i>THINK</i> ” dalam konsep kewargaan digital?	30
	JUMLAH SKOR MAKSIMUM	100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>5</b> dari <b>6</b>

LATIHAN TEORI

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
Kelas/Semester : X TGB / 1  
Tahun Pelajaran : 2014/2015  
Materi Pokok : Memahami kelas maya  
Hari, Tanggal : ..... , .....  
2014  
Waktu : 60 Menit

PETUNJUK:


Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas  
menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Mengapa <i>e-learning</i> dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini?	25
2	Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan <i>e-learning</i> ?	25
3	Sebutkan minimal 3 kelebihan dan kelemahan <i>e-learning</i> !	25
4	Sebutkan minimal 3 persamaan LMS dan SLN!	25
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/4
		Rev. No.	1
	<b>INSTRUMEN PENILAIAN (SOAL)</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>6</b> dari <b>6</b>

LATIHAN TEORI

Mata Pelajaran

:

SIMULASI DIGITAL

Kelas/Semester

:

X TGB / 1

Tahun Pelajaran

:

2014/2015

Materi Pokok

:

Penerapan kelas maya

Hari, Tanggal

:

..... , .....

2014

:

Waktu

:

60 Menit


PETUNJUK:

Berikan jawaban anda terhadap soal-soal di bawah ini secara singkat dan jelas menggunakan kalimat sendiri sesuai yang anda pahami !

No	Soal	Bobot
1	Apakah kelebihan utama <i>Social Learning Network</i> jika dibandingkan dengan <i>Social Network</i> sebagai sebuah media/platform <i>e-learning</i> di sekolah?	10
2	Menurut Anda, fitur-fitur apa sajakah yang harus ada dalam sebuah <i>Social Learning Network</i> ? Mengapa?	10
3	Mengapa Anda perlu untuk menggunakan nama Anda yang sesungguhnya dalam profil Edmodo Anda? Berilah contoh, pada situasi apa Anda dapat menggunakan nama samaran dan pada situasi apa Anda harus menggunakan nama Anda yang sesungguhnya, pada saat Anda mencari dan memanfaatkan informasi dalam internet!	10
4	Setelah menyelesaikan pembuatan akun dalam Edmodo, mengapa Anda disarankan untuk mengatur profil Anda?	10
5	Apabila Anda lupa password akun Edmodo Anda, padahal Anda tidak menginformasikan e-mail Anda pada saat pendaftaran akun, apa yang akan Anda lakukan untuk dapat menggunakan akun Anda tersebut?	10
6	Untuk mendapatkan 100% profile completeness, hal-hal apa yang harus Anda lakukan?	10
7	Pada saat Anda mendaftar menjadi siswa dalam Edmodo, mengapa Anda harus memiliki kode kelas yang Anda peroleh dari guru Anda?	10
8	Setelah Anda memiliki akun Edmodo, apakah Anda membutuhkan pembuatan akun Edmodo baru, apabila Anda harus mengikuti kelas maya selanjutnya? Mengapa?	10
9	Apabila Anda secara tidak sengaja keluar dari kelas maya tertentu, padahal Anda masih membutuhkan kelas tersebut, apa yang Anda lakukan untuk masuk kembali ke kelas tersebut? Bagaimana dengan segala aktivitas yang telah Anda laksanakan sebelumnya, apakah akan tetap terekam?	10
10	Tuliskanlah minimal 2 kelebihan dan kekurangan model unthreaded discussions dalam Edmodo!	10
JUMLAH SKOR MAKSIMUM		100

Selamat Mengerjakan

---ooo000ooo---

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X1 TGB / 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Memahami komunikasi daring  
 online  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 4

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau <i>cyberspace</i> .	20
2	<p>Jenis komunikasi daring antara lain :</p> <p>a. Komunikasi daring sinkron (serempak) Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (<i>real time</i>). Contoh : text chat dan video chat</p> <p>b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak) Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh : <i>e-mail</i>, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui <i>World Wide Web</i>.</p>	30
3	<p>Kelebihan komunikasi daring adalah</p> <p>a. Dapat dilakukan kapan saja di mana saja</p> <p>b. Efisiensi biaya</p> <p>c. Efisiensi waktu</p> <p>d. Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya</p> <p>e. Meningkatkan intensitas berkomunikasi</p> <p>f. Meningkatkan partisipasi</p>	25
4	<p>Komponen perangkat keras (<i>hardware</i>) Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh: komputer, headset, microphone..</p> <p>Komponen perangkat lunak (<i>software</i>) Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Contoh: skype, google+ <i>hangout</i>, webconference, dll.</p> <p>Komponen perangkat nalar atau akal (<i>brainware</i>) komponen yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring. Contoh : manusia</p>	25
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 2 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X TGB/ 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Menerapkan komunikasi daring  
 asinkron  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 4

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda..	20
2	<p><i>Carbon Copy</i> (CC) : Menu CC digunakan ketika Anda ingin orang lain yang bukan tujuan utama pengiriman <i>e-mail</i> untuk ikut membaca isi <i>e-mail</i>.</p> <p><i>Blind Carbon Copy</i> (BCC) : BCC memiliki fungsi yang sama dengan CC, namun penerima <i>e-mail</i> Anda yang lainnya tidak dapat melihat daftar penerima BCC.</p> <p><i>Subject</i> : adalah judul pesan yang akan dikirimkan</p> <p><i>Spam</i> : berisi pesan yang tidak diinginkan dari seseorang atau pesan yang dianggap berpotensi bahaya.</p>	30
3	<p>a. Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan.</p> <p>b. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital.</p> <p>c. Tidak menggunakan jenis huruf (font) yang beragam.</p> <p>d. Kejelasan penulisan subjek, gunakanlah subjek yang dapat langsung dimengerti oleh penerima e-mail Anda.</p> <p>e. Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC e-mail Anda. Dianjurkan untuk mengirim CC ataupun BCC berdasarkan hak membaca e-mail tersebut.</p> <p>f. Segera menanggapi pesan yang diterima.</p> <p>g. Tidak meneruskan pesan yang tidak penting.</p>	25
4	<p>Perbandingan email dan forum</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tujuan penggunaan email adalah untuk berkirim pesan secara perorangan atau pribadi sedangkan forum digunakan untuk berkirim pesan dengan tujuan umum.</li> <li>Kelebihan email dapat melayani pengiriman yang bersifat rahasia, penggunaan terjamin dan bertanggung jawab sedangkan forum dapat dengan mudah melakukan diskusi dan jejak pendapat untuk mendengarkan pendapat orang banyak dengan cepat.</li> <li>Kekurangan email adalah harus online dan memiliki perangkat komputer sedangkan forum kekurangannya adalah privasi kurang terjamin dan banyak digunakan orang-orang yang tidak bertanggung jawab.</li> </ul>	25
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 3 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X TGB/ 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Menerapkan komunikasi daring sinkron  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 4

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Komunikasi serempak atau sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak. Salah satu contoh dari komunikasi langsung adalah text chat, video chat, video conference, dll.	25
2	Jenis komunikasi sinkron antara lain chatting, video conference, video call, dan voice call	20
3	Google+ hangouts adalah fitur layanan <i>video chat</i> gratis dari Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu bersamaan. Google+ hangouts lebih memfokuskan pada <i>video chatting</i> antarkelompok, bukan satu ke satu, dan memiliki teknologi yang dapat mengubah fokus layar pada orang yang sedang berbicara.	25
4	a. Gunakanlah nama asli dan lokasi Anda. Dalam video conference, kita akan diminta untuk memasukkan nama pengguna, dengan menggunakan nama asli dan lokasi Anda (andre_padang). Hal ini akan memudahkan pengguna lain untuk mengetahui siapa yang sedang berbicara. b. Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio Anda, pastikan semua peserta dapat mendengar suara Anda. c. Jika Anda sedang menggunakan mikrofon, carilah lingkungan yang tenang, jangan sampai ada suara di sekitar Anda mengganggu jalannya konferensi. Jangan lupa menonaktifkan mikrofon Anda jika sedang tidak digunakan. d. Saat Anda dipersilakan berbicara, teruslah berbicara. Jangan berhenti untuk bertanya seperti “kedengaran tidak?” atau semacamnya. Jika terdapat masalah teknis, peserta lain akan menginformasikannya. e. Fokus pada diskusi, jangan melakukan aktivitas lain ketika sedang melaksanakan video conference. Fungsi leader pada gambar AutoCAD adalah untuk memberikan identitas atau informasi keterangan yang berkaitan dengan gambar tersebut.	30
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024


Uka Nurrahman

	SMK N 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSKORAN	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 4 dari 8

### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X TGB / 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Menerapkan kewarganegaraan digital  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 3

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	<p><b>Warga digital</b> merupakan individu yang memanfaatkan teknologi informasi untuk berkomunitas, bekerja, dan berekreasi. <b>Kewargaan digital</b> adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.</p>	20
2	<p><b>Komponen 1. Akses Digital</b> Setiap orang seharusnya memiliki hak yang sama dalam mengakses fasilitas IT.</p> <p><b>Komponen 2. Komunikasi Digital</b> Komunikasi merupakan kewajiban yang harus dilakukan setiap orang untuk dapat bertukar informasi dan ide.</p> <p><b>Komponen 3. Literasi Digital</b> Dunia pendidikan telah mencoba untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi digital untuk mencari dan bertukar informasi.</p> <p><b>Komponen 4. Hak digital</b> Sama halnya dengan perlindungan hak asasi di dunia nyata, para warga digital juga memiliki perlindungan hak di dunia digital.</p> <p><b>Komponen 5. Etiket digital</b> Etiket digital dibuat dengan tujuan untuk menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lainnya.</p> <p><b>Komponen 6. Keamanan digital</b> Dalam setiap komunitas terdapat individu yang mencuri karya, merusak, ataupun mengganggu individu lainnya. Untuk itu komponen keamanan digunakan untuk menjamin keamanan pengguna selain pengguna juga mengamankan data pribadi sendiri-sendiri.</p> <p><b>Komponen 7. Hukum digital</b> Hukum digital mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat.</p> <p><b>Komponen 8. Transaksi digital</b> Warga digital perlu menyadari bahwa sebagian besar dari proses jual beli telah dilaksanakan secara daring. Mudah-mudahan akses dan semakin tingginya tingkat kesadaran masyarakat akan teknologi informasi ikut mendorong tumbuhnya pasar jual beli daring di Indonesia.</p> <p><b>Komponen 9. Kesehatan digital</b> Di balik manfaat teknologi digital, terdapat beberapa ancaman kesehatan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan mata, telinga, tangan, bahkan keseluruhan badan. Tidak hanya kesehatan fisik, kesehatan mental dapat juga terancam jika pengguna tidak mengatur penggunaan teknologi digital.</p>	50
3	<p><b>T.H.I.N.K.</b> adalah konsep penyederhanaan dari 9 komponen kewargaan digital <b>T.H.I.N.K.</b> merupakan akronim dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Is it True</i> (Benarkah)?</li> </ul> <p>Benarkah <i>posting</i> Anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Is it Hurtful</i> (Menyakitkannya)?</li> </ul>	30

	SMK N 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSKORAN	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 5 dari 8

	<p>Apakah post anda akan menyakiti perasaan orang lain? - <i>Is it illegal</i> (Ilegalkah)?</p> <p>Ilegalkah <i>post</i> Anda? - <i>Is it Necessary</i> (Pentingkah)?</p> <p>Pentingkah <i>post</i> Anda? Post yang tidak penting akan mengganggu orang lain - <i>Is it Kind</i> (Santunkah)?</p> <p>Santunkah <i>post</i> Anda?, tidak menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung orang lain?</p>	
SKOR MAKSIMUM		100

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 6 dari 8

**KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN**

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X TGB / 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Memahami kelas maya  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 4

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Dalam pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, meningkatkan kecepatan belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itulah, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dihindari.	20
2	a. Perangkat keras ( <i>hardware</i> ): komputer, laptop, netbook, maupun tablet. b. Perangkat lunak ( <i>software</i> ): <i>Learning Management System</i> (LMS), <i>Learning Content Management System</i> (LCMS), <i>Social Learning Network</i> (SLN). c. Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet. d. Konten pembelajaran. e. Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan <i>e-learning</i> dalam pembelajaran.	25
3	Kelebihan : a. Memperluas jangkauan belajar b. Meningkatkan efisiensi belajar c. Meningkatkan kecepatan belajar Kekurangan : a. Keaktifan siswa bersosialisai langsung berkurang b. Banyak informasi yang tidak bertanggung jawab c. Perangkat yang kurang memadai	30
4	Persamaan LMS dan LCMS a. Sebagai konten pembelajaran b. Sebagai tempat interaksi guru dan siswa c. Sebagai pengelolaan administrasi pembelajaran kelas secara otomatis	25
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 7 dari 8


### KUNCI JAWABAN & PEDOMAN PENSEKORAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Kelas/Semester : X TGB / 1  
 Tahun Pelajaran : 2014/2015  
 Materi Pokok : Memahami kelas maya  
 Bentuk Soal : Essay  
 Jumlah Soal : 10

Nomor Soal	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	Skor
1	Kelebihan utama SLN jika dibandingkan dengan SN ialah sistem pengelolaan atau manajemen penggunaan pada SLN diatur oleh satu orang yang berwenang sedangkan pada SN manajemennya dilakukan oleh siapa saja atau umum .	10
2	a. Kelas maya dengan sistem closed group collaboration; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas. b. Komunikasi menggunakan model media sosial. c. Manajemen konten pembelajaran. d. Evaluasi pembelajaran.	10
3	Karena sebagai identitas diri sehingga harus menggunakan nama sesungguhnya dan agar mudah dikelali oleh guru maupun teman lainnya. Penggunaan nama samara sebaiknya tidak digunakan dan apa bila mau menggunakan, gunakan pada fasilitas internet yang mencurigakan. Sedangkan anda sebaiknya menggunakan nama sesungguhnya pada setiap fasilitas internet yang terpercaya.	10
4	Segera menghubungi guru atau instruktur untuk minta direset passwordnya.	10
5	Untuk mencapai 100% <i>Profile Completeness</i> haruslah menyelesaikan semua capaian ( <i>Progress</i> ) pada halaman profil.	10
6	Karena dengan kode kelas kita dapat mengikuti kelas yang dibuka oleh guru sehingga kode kelas sangat penting sebagai kunci untuk memasuki kelas maya.	10
7	Tidak, karena dengan satu akun saja kita dapat mengikuti banyak kelas maya dengan berbagai kelas yang diadakan oleh guru.	10
8	Apabila tidak sengaja keluar dari suatu kelas maya maka dapat mendaftar kembali dengan melaporkan kepada instruktur. Sedangkan segala aktifitas yang pernah dilakukan akan terhapus.	10
9	Kelebihannya adalah dapat digunakan dalam membuat pengumuman dan event. Sedangkan kekurangannya ialah tidak dapat digunakan untuk diskusi dan komunikasi	10
10	Mengedit post dan melampirkan file yang baru setelah file yang salah dihapus.	10
<b>SKOR MAKSIMUM</b>		<b>100</b>

Yogyakarta, 14 Juli 2014



	<b>SMK N 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/5
		Rev. No.	0
	<b>KUNCI JAWABAN &amp; PEDOMAN PENSKORAN</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman <b>8</b> dari <b>8</b>

Mengetahui  
Dosen Pembimbing  
Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng.  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

DAFTAR HADIR SISWA  
 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL  
 Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Kelas : X TGB2  
 Semester : 1 (Satu)

No	Nama Peserta Diklat	Pertemuan Ke-																Absensi			Jml.	Jml.	% Hdr
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	s	i	t	Hdr	Hdr	
1	FITO FATTAHU TSABAT*	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
2	<b>FITRI MEILANI (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
3	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
4	<b>FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)</b>	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
5	GANIS DWI PRIYANTO*	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
6	HELMI WIBI SAPUTRA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
7	<b>HENI KASANATUN (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
8	<b>HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
9	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
10	HERU SANTOSO*	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
11	IBNU HANANTO*	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
12	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
13	JALU UKIR DAMATAMA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
14	JANU RISWANTO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
15	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
16	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
17	LUTFI ALFIAN	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
18	LUTHFI PUTRA FERENO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
19	MARKUS BAGAS KUSUMA	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
20	<b>MIFTAHUL JANAH (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
21	<b>MONICA YUWANDA (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
22	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
23	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
24	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
25	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
26	MUHAMMAD PANDU MADANI	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
27	MUHAMMAD PRASETYO	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
28	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	0
29	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
30	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	h	i	h	h	h	h	h										0	1	0	6	5	86
31	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
32	<b>MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)</b>	h	h	h	h	h	h	h										0	0	0	7	6	100
Tanggal		7-Aug-14	14-Aug-14	21-Aug-14	28-Aug-14	4-Sep-14	11-Sep-14	18-Sep-14															

Keterangan :
 

: Terlambat < 10 menit
  : Terlambat < 15 menit
  : Terlambat > 15 menit

B

 : Bolos/meninggalkan pelajaran

Dosen Pembimbing Lapangan
 Guru Pembimbing
 Yogyakarta, 18 September 2014
 Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd
 Drs. Mardiana, M.Eng
 Uka Nurrahman
 NIP. 19640822 198812 1 001
 NIP. 19630315 198903 1 024

**AGENDA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR**  
**SEMESTER GANJIL TP 2014/2015**

**Kelas** : X TGB2  
**Mata Pelajaran** : SIMULASI DIGITAL  
**Nama Guru** : Drs. Mardiana, M.Eng

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
1	Jumat	1-2	1	- Perkenalan & informasi materi pokok	v	
	8/8/2014			- Perkenalan sistem penilaian	v	
				- Penyampaian materi awal komunikasi	v	
				daring		
				- Penyampaian tugas yang akan dikerjakan	v	
2	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	15/8/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Memberikan materi komunikasi daring	v	
				- Tugas meringkas dan persiapan persentasi	v	
				komunikasi daring		
3	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	22/8/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Persentasi kelompok materi komunikasi	v	

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
				daring		
4	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	29/8/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Persentasi kelompok materi komunikasi	v	
				daring		
5	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	5/9/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Persentasi kelompok materi komunikasi	v	
				daring		
				- Memberikan materi komunikasi daring	v	
				Asinkron		
				- Tugas menerapkan komunikasi daring	v	
				Asinkron		
6	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	12/9/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Penjelasan materi komunikasi daring	v	
				Asinkron		
				- Tugas menerapkan komunikasi daring	v	
				Asinkron kirim email		

No.	Hari/Tanggal	Jam	RPP ke	Uraian Kegiatan	Dilaksanakan	
					Ya	Tidak
7	Jumat	1-2	2	- Mengecek daftar hadir siswa	v	
	19/9/2014			- Mereview materi sebelumnya	v	
				- Penjelasan materi komunikasi daring	v	
				sinkron		
				- Menerapkan komunikasi daring sinkron	v	
				- Tugas membuat laporan komunikasi	v	
				daring sinkron		

Yogyakarta, 18 September 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

## CATATAN PEMBINAAN PESERTA DIKLAT TAHUN PELAJARAN 2014/2015

**Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL**  
**Kompet. Keahlian : TEKNIK GAMBAR BANGUNAN**

**Kelas : X TGB2**  
**Semester : 1 (Satu)**

[illegible]


Guru Pembimbing

Yogyakarta, 18 September 2014  
Mahasiswa


Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

KONVERSI NILAI

Interval Skor	NILAI RAPORT			
	Pengetahuan	Ketrampilan	Predikat	Sikap
96 - 100	4,00	4,00	A	SB
91 - 95	3,66	3,66	A -	
86 - 90	3,33	3,33	B +	B
81 - 85	3,00	3,00	B	
76 - 80	2,66	2,66	B -	
70 - 75	2,33	2,33	C +	C
65 - 69	2,00	2,00	C	
60 - 64	1,66	1,66	C -	
55 - 59	1,33	1,33	D +	K
≤54	1	1	D	



	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

KELAS : X TGB 2

SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 1		NILAI AKHIR
			Ringkasan	Latihan	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	76	95	85.50
2	27905	FITRI MEILANI (p)	80	95	87.50
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	78	95	86.50
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	80	90	85.00
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	78	95	86.50
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	78	100	89.00
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80	95	87.50
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	80	95	87.50
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	76	90	83.00
10	27913	HERU SANTOSO*	80	75	77.50
11	27914	IBNU HANANTO*	80	95	87.50
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80	95	87.50
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	80	95	87.50
14	27917	JANU RISWANTO	80	95	87.50
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	78	95	86.50

### A. KETUNTASAN BELAJAR SISWA

Jumlah Peserta = 32 siswa

Banyaknya siswa yang mendapatkan  
nilai ulangan lebih besar dari KKM  
= 32 siswa

Banyaknya siswa yang mendapatkan  
nilai kurang dari KKM  
= 0 siswa

#### Ketuntasan Belajar

$$32/32 \times 100\% = \mathbf{100\%}$$

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 1		NILAI AKHIR
			Ringkasan	Latihan	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	80	100	90.00
17	27920	LUTFI ALFIAN	80	100	90.00
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	80	95	87.50
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	80	100	90.00
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	85	100	92.50
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80	95	87.50
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80	90	85.00
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	78	95	86.50
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	80	100	90.00
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	76	95	85.50
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	80	100	90.00
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	78	95	86.50
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	78	45	61.50
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	80	85	82.50
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80	95	87.50
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80	95	87.50
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80	90	85.00
JUMLAH					2757.00

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001


Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

## B. DAYA SERAP

*(Jumlah Nilai)/(Jumlah Siswa x 100) x 100%*

$2757/32 \times 100 \times 100\% = 86,$

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJARA : 2014 / 2015

KELAS : X TGB 2

SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 1		NILAI AKHIR
			Email	Latihan	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	80	0	40.00
2	27905	FITRI MEILANI (p)	80	95	87.50
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	80	100	90.00
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	80	100	90.00
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	80	100	90.00
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	80	95	87.50
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80	90	85.00
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	80	80	80.00
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	79	70	74.50
10	27913	HERU SANTOSO*	76	50	63.00
11	27914	IBNU HANANTO*	80	100	90.00
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80	100	90.00
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	80	90	85.00
14	27917	JANU RISWANTO	80	85	82.50
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	80	100	90.00

### A. KETUNTASAN BELAJAR SISWA

Jumlah Peserta = 32 siswa

Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai ulangan lebih besar dari KKM  
= 28 siswa

Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM  
= 4 siswa

### Ketuntasan Belajar

$$28/32 \times 100\% = 87,5 \%$$

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 1		NILAI AKHIR
			Email	Latihan	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	76	100	88.00
17	27920	LUTFI ALFIAN	80	85	82.50
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	80	85	82.50
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	80	85	82.50
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	80	100	90.00
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80	100	90.00
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80	85	82.50
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	80	85	82.50
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	80	100	90.00
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	80	100	90.00
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	80	100	90.00
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	80	85	82.50
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	80	85	82.50
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	80	80	80.00
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80	85	82.50
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80	70	75.00
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80	80	80.00
JUMLAH					2658.00

**B. DAYA SERAP**

*(Jumlah Nilai)/(Jumlah Siswa x 100) x 100%*

$$2658/32 \times 100 \times 100\% = \mathbf{83,06\%}$$

**C. TINDAK LANJUT**

Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM di berikan tugas Remidi

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	<b>DAFTAR NILAI SISWA</b>	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

## DAFTAR NILAI PENGETAHUAN

**MAPEL : SIMULASI DIGITAL**

**TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015**

**KELAS : X TGB 2**

**SEMESTER : 1 (GANJIL)**

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR UH (0 - 100)						UTS (0-100)	UAS (0-100)	SKOR AKHIR	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	R.UH					
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	85.50					85.50	0	0	14.3	3.00	B
2	27905	FITRI MEILANI (p)	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	86.50					86.50	0	0	14.4	3.33	B+
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	85.00					85.00	0	0	14.2	3.00	B
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	86.50					86.50	0	0	14.4	3.33	B+
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	89.00					89.00	0	0	14.8	3.33	B+
7	27910	HENI KASANATUN (p)	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	83.00					83.00	0	0	13.8	3.00	B
10	27913	HERU SANTOSO*	77.50					77.50	0	0	12.9	2.66	B-
11	27914	IBNU HANANTO*	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
14	27917	JANU RISWANTO	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	86.50					86.50	0	0	14.4	3.33	B+
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	90.00					90.00	0	0	15.0	3.33	B+

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR UH (0 - 100)						UTS (0-100)	UAS (0-100)	SKOR AKHIR	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5	R.UH					
17	27920	LUTFI ALFIAN	90.00					90.00	0	0	15.0	3.33	B+
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	90.00					90.00	0	0	15.0	3.33	B+
20	27923	MIFTAHUL JANAHAH (p)	92.50					92.50	0	0	15.4	3.66	A-
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	85.00					85.00	0	0	14.2	3.00	B
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	86.50					86.50	0	0	14.4	3.33	B+
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	90.00					90.00	0	0	15.0	3.33	B+
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	85.50					85.50	0	0	14.3	3.00	B
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	90.00					90.00	0	0	15.0	3.33	B+
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	86.50					86.50	0	0	14.4	3.33	B+
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	61.50					61.50	0	0	10.3	1.66	C-
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	82.50					82.50	0	0	13.8	3.00	B
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	87.50					87.50	0	0	14.6	3.33	B+
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	85.00					85.00	0	0	14.2	3.00	B

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/15
		Rev. No.	1
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 2

## DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJARAN : 2014/2015

KELAS : X TGB2

SEMESTER : 1 (Ganjil)

NO	NIS	NAMA SISWA	Persentasi					SKOR AKHIR (SA)
			Materi	Design	Animasi	Penampilan	Produktif	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	78	76	78	78	78	77.6
2	27905	FITRI MEILANI (p)	78	80	80	78	78	78.8
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	78	76	78	80	78	78.0
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	78	80	78	78	78	78.4
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	80	78	80	78	78	78.8
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	78	80	80	80	80	79.6
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80	78	78	78	80	78.8
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	78	78	78	80	78	78.4
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	78	78	80	78	78	78.4
10	27913	HERU SANTOSO*	78	78	76	78	78	77.6
11	27914	IBNU HANANTO*	80	78	80	78	78	78.8
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80	80	80	78	85	80.6
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	76	78	78	78	78	77.6
14	27917	JANU RISWANTO	78	78	78	78	78	78.0
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	78	80	80	80	80	79.6

NO	NIS	NAMA SISWA	Persentasi					SKOR AKHIR (SA)
			Materi	Design	Animasi	Penampilan	Produktif	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	80	78	78	78	80	78.8
17	27920	LUTFI ALFIAN	80	78	78	78	78	78.4
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	78	80	78	78	78	78.4
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	78	77	78	78	78	77.8
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	78	80	80	78	82	79.6
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80	85	80	80	80	81.0
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80	78	78	80	78	78.8
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	78	78	78	78	78	78.0
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	85	80	80	85	80	82.0
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	78	78	78	78	80	78.4
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	76	78	78	80	80	78.4
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	76	78	80	78	78	78.0
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	78	80	80	78	78	78.8
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	78	76	78	80	78	78.0
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80	78	78	78	78	78.4
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80	78	80	78	78	78.8
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	78	78	80	80	85	80.2

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing


Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman



	<b>SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA</b>	Doc. No.	F/76/WAKA 1/15
		Rev. No.	1
	<b>DAFTAR NILAI SISWA</b>	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 2

## DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

**MAPEL : SIMULASI DIGITAL**

**TAHUN PELAJARAN : 2014/2015**

**KELAS : X TGB1**

**SEMESTER : 1 (Ganjil)**

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 02			SKOR AKHIR (SA)
			Asinkron	Sinkron	Kerawganegaraan Digital	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	80			80.0
2	27905	FITRI MEILANI (p)	80			80.0
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	80			80.0
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	80			80.0
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	80			80.0
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	80			80.0
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80			80.0
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	80			80.0
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	79			79.0
10	27913	HERU SANTOSO*	76			76.0
11	27914	IBNU HANANTO*	80			80.0
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80			80.0
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	80			80.0
14	27917	JANU RISWANTO	80			80.0
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	80			80.0

NO	NIS	NAMA SISWA	KD 02			SKOR AKHIR (SA)
			Asinkron	Sinkron	Kerawganegaraan Digital	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	76			76.0
17	27920	LUTFI ALFIAN	80			80.0
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	80			80.0
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	80			80.0
20	27923	MIFTAHUL JANAHA (p)	80			80.0
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80			80.0
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80			80.0
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	80			80.0
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	80			80.0
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	80			80.0
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	80			80.0
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	80			80.0
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	80			80.0
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	80			80.0
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80			80.0
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80			80.0
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80			80.0

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/3
		Rev. No.	0
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	14 Juli 2014
		Page	Halaman 1 dari 1

## DAFTAR NILAI KETERAMPILAN

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

KELAS : X TGB2

SEMESTER : 1 (Ganjil)

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)					SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5			
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	77.6					77.6	2.66	B-
2	27905	FITRI MEILANI (p)	78.8					78.8	2.66	B-
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	78					78.0	2.66	B-
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	78.4					78.4	2.66	B-
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	78.8					78.8	2.66	B-
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	79.6					79.6	2.66	B-
7	27910	HENI KASANATUN (p)	78.8					78.8	2.66	B-
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	78.4					78.4	2.66	B-
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	78.4					78.4	2.66	B-
10	27913	HERU SANTOSO*	77.6					77.6	2.66	B-
11	27914	IBNU HANANTO*	78.8					78.8	2.66	B-
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80.6					80.6	2.66	B-
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	77.6					77.6	2.66	B-
14	27917	JANU RISWANTO	78					78.0	2.66	B-
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	79.6					79.6	2.66	B-

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)					SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4	KD 5			
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	78.8					78.8	2.66	B-
17	27920	LUTFI ALFIAN	78.4					78.4	2.66	B-
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	78.4					78.4	2.66	B-
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	77.8					77.8	2.66	B-
20	27923	MIFTAHUL JANAHA (p)	79.6					79.6	2.66	B-
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	81					81.0	3.00	B
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	78.8					78.8	2.66	B-
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	78					78.0	2.66	B-
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	82					82.0	3.00	B
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	78.4					78.4	2.66	B-
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	78.4					78.4	2.66	B-
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	78					78.0	2.66	B-
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	78.8					78.8	2.66	B-
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	78					78.0	2.66	B-
30	27933	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	78.4					78.4	2.66	B-
31	27934	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	78.8					78.8	2.66	B-
30	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80.2					80.2	2.66	B-

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/15
		Rev. No.	1
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 2

DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJAR : 2014 / 2015

KELAS : X TGB2

SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	80	80	80	78	78	80	78	79.14
2	27905	FITRI MEILANI (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	80	80	80	80	78	80	78	79.43
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	80	80	78	80	78	80	78	79.14
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	80	80	80	80	78	80	78	79.43
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	80	80	80	78	78	80	78	79.14
10	27913	HERU SANTOSO*	80	80	80	78	78	80	78	79.14
11	27914	IBNU HANANTO*	80	80	80	80	78	80	78	79.43
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80	80	80	80	78	80	78	79.43
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	80	80	80	80	78	80	78	79.43
14	27917	JANU RISWANTO	80	80	80	80	78	80	78	79.43
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	80	80	80	80	78	80	78	79.43

NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	80	80	80	78	78	80	78	79.14
17	27920	LUTFI ALFIAN	80	80	80	80	78	80	78	79.43
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	80	80	80	80	78	80	78	79.43
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	80	80	80	80	78	80	78	79.43
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80	80	80	80	78	80	78	79.43
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	80	80	80	80	78	80	78	79.43
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	80	80	78	80	78	80	78	79.14
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	80	80	80	80	78	80	78	79.43
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	80	80	78	80	78	80	78	79.14
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	80	80	80	80	78	80	78	79.43
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	80	80	80	80	78	80	78	79.43
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	80	80	80	80	78	80	78	79.43
30	27901	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80	80	80	80	78	80	78	79.43
31	27902	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80	80	78	80	78	80	78	79.14
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80	80	80	80	78	80	78	79.43

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan


Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman

	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/15
		Rev. No.	1
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 2

DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJAR : 2014 / 2015

KELAS : X TGB2

SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	80	80	80	78	78	80	80	79.43
2	27905	FITRI MEILANI (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	80	80	80	80	78	80	80	79.71
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	80	80	80	78	78	80	80	79.43
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	80	80	80	80	78	80	80	79.71
7	27910	HENI KASANATUN (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
9	27912	HERLAMBAANG BAGAS YUDHISTIRA	80	80	80	78	78	80	80	79.43
10	27913	HERU SANTOSO*	80	80	80	78	78	80	80	79.43
11	27914	IBNU HANANTO*	80	80	80	80	78	80	80	79.71
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	80	80	80	80	78	80	80	79.71
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	80	80	80	80	78	80	80	79.71
14	27917	JANU RISWANTO	80	80	80	80	78	80	80	79.71
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	80	80	80	80	78	80	80	79.71

NO	NIS	NAMA SISWA	SPIRITUAL			SOSIAL				SKOR AKHIR (SA)
			KEG IMTAQ	IBADAH	AKHLAK	DISIPLIN	TERTIB/ RAPI	KERJA SAMA	TOLE RANSI	
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	80	80	80	80	78	80	80	79.71
17	27920	LUTFI ALFIAN	80	80	80	80	78	80	80	79.71
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	80	80	80	80	78	80	80	79.71
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	80	80	80	80	78	80	80	79.71
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	80	80	80	80	78	80	80	79.71
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	80	80	80	80	78	80	80	79.71
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	80	80	80	80	78	80	80	79.71
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	80	80	80	80	78	80	80	79.71
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	80	80	78	78	78	80	80	79.14
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	80	80	80	80	78	80	80	79.71
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	80	80	80	80	78	80	80	79.71
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	80	80	80	80	78	80	80	79.71
30	27901	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	80	80	80	80	78	80	80	79.71
31	27902	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	80	80	80	78	78	80	80	79.43
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	80	80	80	80	78	80	80	79.71

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahaman



	SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	Doc. No.	F/76/WAKA 1/15
		Rev. No.	1
	DAFTAR NILAI SISWA	Effective Date	15 Juli 2013
		Page	Halaman 1 dari 2

DAFTAR NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

KELAS : X TGB2

TAHUN PELAJARAN : 2014 / 2015

SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)				SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4			
1	27904	FITO FATTAHU TSABAT*	79	79			79.29	2.66	B
2	27905	FITRI MEILANI (p)	79	80			79.57	2.66	B
3	27906	FITRIAN NUR HIDAYATULLAH	79	80			79.57	2.66	B
4	27907	FITRIATI TRI RIDA AZIZAH* (p)	79	80			79.57	2.66	B
5	27908	GANIS DWI PRIYANTO*	79	79			79.29	2.66	B
6	27909	HELMI WIBI SAPUTRA	79	80			79.57	2.66	B
7	27910	HENI KASANATUN (p)	79	80			79.57	2.66	B
8	27911	HERDIN PUTRI FAJRIANI (p)	79	80			79.57	2.66	B
9	27912	HERLAMBANG BAGAS YUDHISTIRA	79	79			79.29	2.66	B
10	27913	HERU SANTOSO*	79	79			79.29	2.66	B
11	27914	IBNU HANANTO*	79	80			79.57	2.66	B
12	27915	ILHAM PURWA AJI PRASETYA	79	80			79.57	2.66	B
13	27916	JALU UKIR DAMATAMA	79	80			79.57	2.66	B
14	27917	JANU RISWANTO	79	80			79.57	2.66	B
15	27918	KRESNA ADJIE CHANDRA PERKASA	79	80			79.57	2.66	B

NO	NIS	NAMA SISWA	SKOR (0 - 100)				SKOR AKHIR (SA)	NILAI RAPORT	PREDIKAT
			KD 1	KD 2	KD 3	KD 4			
16	27919	LUKMAN NURHAKIM MAULANA IKHSAN	79	80			79.43	2.66	B
17	27920	LUTFI ALFIAN	79	80			79.57	2.66	B
18	27921	LUTHFI PUTRA FERENO	79	80			79.57	2.66	B
19	27922	MARKUS BAGAS KUSUMA	79	80			79.57	2.66	B
20	27923	MIFTAHUL JANAH (p)	79	80			79.57	2.66	B
21	27924	MONICA YUWANDA (p)	79	80			79.57	2.66	B
22	27925	MUHAMMAD EDWIN SATRIA TANJAYA*	79	80			79.57	2.66	B
23	27926	MUHAMMAD FAJAR GUMELAR*	79	80			79.57	2.66	B
24	27927	MUHAMMAD LUQMANUL HAKIM	79	80			79.43	2.66	B
25	27928	MUHAMMAD NURCHALIS MAJID TRIYANTO	79	80			79.57	2.66	B
26	27929	MUHAMMAD PANDU MADANI	79	79			79.14	2.66	B
27	27930	MUHAMMAD PRASETYO	79	80			79.57	2.66	B
28	27931	MUHAMMAD RAIHAN SULTAN FARIZI	79	80			79.57	2.66	B
29	27932	MUHAMMAD RIDHO FERDIANSYAH	79	80			79.57	2.66	B
30	27901	MUHAMMAD RIZAL ADHA ARDANA*	79	80			79.57	2.66	B
31	27902	MUHAMMAD RIZAL YULFIANSYAH	79	79			79.29	2.66	B
32	27935	MUSTINA WULAN RAMADHANA (p)	79	80			79.57	2.66	B

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Lapangan

Verifikasi  
Guru Pembimbing

Yogyakarta, 14 Juli 2014  
Mahasiswa

Drs. Agus Santoso, M.Pd  
NIP. 19640822 198812 1 001

Drs. Mardiana, M.Eng  
NIP. 19630315 198903 1 024

Uka Nurrahman

## DOKUMENTASI PELAKSANAAN PPL



Pemberian penjelasan oleh Mahasiswa PPL tentang Perintah-perintah dasar dalam menggambar etiket dan logo



Menanggapi siswa yang bertanya mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh mahasiswa PPL



Mendemonstrasikan di LCD mengenai langkah-langkah membuat logo sekolah di depan siswa



Menanggapi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat AutoCAD